Warhammer
Le Jeu de Rôle

Les Chevaliers du Graal

Bibliothèque
INTERDITE



POUR LA BRETONNIE !

Bienvenue au pays des dames et des chevaliers, une contrée dévouée à la puissance et à la majesté de la Fée Enchanteresse. Connus dans tout le Vieux Monde, les chevaliers du Graal de cette terre verdoyante comptent parmi les plus grands guerriers. Mais ce royaume ne se résume pas à ses chevaliers de la Quête et à ses demoiselles en détresse. La Bretonnie cultive son lot de noirs secrets, de dangers et d'aventures. Les Chevaliers du Graal est LE supplément indispensable de la Bretonnie.

Dans ce volume vous trouverez

- De nombreuses informations sur le pays et ses habitants.
- Une histoire détaillée du royaume, de sa naissance à ses exploits face aux orques, aux morts-vivants, voire pire encore.
- Un regard complet sur la vie en Bretonnie.
- Une mine de renseignements sur la structure politique et sociale de la nation, dont les lois, les crimes et les peines, ainsi que le rôle et les desseins des hors-la-loi.
- De nouvelles informations sur la religion dans le pays et une foule de détails sur la Dame du Lac.
- La description minutieuse de chaque duché incluant expressions, opinions répandues, nouveaux PNJ, idées d'intrigues et monstres, comme la déréliche et le sanglier de l'Artenois.
- 14 nouvelles carrières, dont le Chevalier de la Quête et le Pèlerin du Graal.
- Une nouvelle carte de Bretonnie.
- L'Anguille sous roche, une aventure prévue pour des personnages débutants ou expérimentés.

La Bretonnie est un formidable royaume du monde de Warhammer, le Jeu de Rôle. Grâce à ce supplément, vous pourrez jouer hors des frontières de l'Empire, pour explorer un monde toujours plus périlleux.

POUR LA DAME !

Warhammer sur le web, en français: www.warhammerjdr.fr; en anglais: www.blackindustries.com





Bibliothèque INTERDITE





~ Version Originale ~

Conception et rédaction : *David Chart*

Développement : *Robert J. Schwalb* **Édition :** *Kara Hamilton*
Direction et conception artistique : *Hal Mangold*
Couverture : *Mark Gibbons* **Logo de WJDR :** *Darius Hinks*
Illustrations intérieures : *James Brady, Vincent Dutrait, Wayne England, Mike Franchina, Carl Frank, Dave Gallagher, Karl Kopinski, Jim Pavalec, Scott Purdy, Adrian Smith, Christophe Swal et Chris Trevas*
Cartographie : *Shawn Brown et Andy Law*
Responsable du développement : *Kate Flack*
Directeur de Black Industries : *Simon Butler*

~ Version Française ~

Directeur de publication : *Mathieu Saintout*
Traduction : *Dominique Lacrouts et Sandy Julien pour Kaneda*
Réécriture : *Jérôme Vessière pour Kaneda*

Remerciements : *Simon Butler & Ewan Lamont*

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Octobre 2006.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite
55 rue Sainte Anne
75002 Paris, France
SARL au capital de 8 000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN : 2-915989-33-8 — ISBN 13 : 978-2-9-1598933-5

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com



~ Table des matières ~

Crédits ... 1
- **Introduction** ... 3
  - *Qu'y a-t-il dans ce livre ?* ... 3

Chapitre I : La terre et son peuple ... 6
- **Le pays** ... 6
- **Les Bretonniens** ... 9
  - *La langue* ... 9
  - *Structure sociale* ... 10
  - *Culture matérielle* ... 11

Chapitre II : L'histoire de la Bretonnie ... 14
  - *Avant le royaume* ... 14
  - *Avant l'unification* ... 14
  - *L'unification* ... 14
  - *Les douze grandes batailles* ... 15
  - *Louis l'Impétueux* ... 19
  - *Les guerres saintes* ... 19
  - *La chute du Moussillon* ... 19
  - *Les morts-vivants* ... 20

Chapitre III : Gouvernement et affaires étrangères ... 21
- **Le système féodal** ... 21
- **La noblesse** ... 21
  - *Les familles et la succession* ... 23
  - *Les cours* ... 23
  - *La cour royale* ... 24
  - *L'armée* ... 24
  - *Guerre civile* ... 24
  - *Le commerce et ses acteurs* ... 25
  - *Associations de commerçants* ... 26
  - *Les paysans et la politique* ... 27
- **Les relations diplomatiques** ... 29

Chapitre IV : Loi et justice ... 30
- **Les lois de la chevalerie** ... 30
- **La loi paysanne** ... 31
- **Lois somptuaires** ... 33
- **Législation locale** ... 33
- **Les hors-la-loi** ... 34
  - *En cavale* ... 34
  - *Criminels avérés* ... 34
  - *Herrimaults* ... 34

Chapitre V : Religions et coutumes ... 36
  - *La Dame du Lac* ... 36
  - *Les Damoiselles du Graal* ... 38
  - *Les Dons de la Dame* ... 39
  - *Les pèlerins du Graal* ... 39
- **Religion paysanne** ... 40
  - *Jours fériés* ... 40
  - *Les enfants volés* ... 41
  - *Les fées* ... 42

Chapitre VI : Voyage en Bretonnie ... 43
- **L'Anguille** ... 43
  - *Les habitants* ... 43
  - *Sites notables* ... 45
  - *Exemple de Languillien* ... 45
  - *Idées d'aventures* ... 46
- **Aquitanie** ... 47
  - *Les habitants* ... 47
  - *Sites notables* ... 48
  - *Exemple d'Aquitain* ... 49
  - *Idées d'aventures* ... 50
- **Artenois** ... 50
  - *Les habitants* ... 50
  - *Sites notables* ... 51
  - *Exemple d'Arténésien* ... 53
  - *Idées d'aventures* ... 53
- **Bastogne** ... 54
  - *Les habitants* ... 54
  - *Sites notables* ... 54
  - *Exemple de Bastognois* ... 56
  - *Idées d'aventures* ... 57
- **Bordeleaux** ... 57
  - *Les habitants* ... 57
  - *Sites notables* ... 59
  - *Exemple de Bordelin* ... 59
  - *Idées d'aventures* ... 60
- **Brionne** ... 60
  - *Les habitants* ... 60
  - *Sites notables* ... 61
  - *Exemple de Brionnais* ... 61
  - *Idées d'aventures* ... 62
- **Couronne** ... 63
  - *Les habitants* ... 63
  - *Sites notables* ... 64
  - *Exemple de Couronnois* ... 66
  - *Idées d'aventures* ... 66
- **Gasconnie** ... 67
  - *Les habitants* ... 67
  - *Sites notables* ... 68
  - *Exemple de Gasconnais* ... 69
  - *Idées d'aventures* ... 70
- **Gisoreux** ... 70
  - *Les habitants* ... 70
  - *Sites notables* ... 72
  - *Exemple de Gisoréen* ... 72
  - *Idées d'aventures* ... 73
- **Lyonesse** ... 73
  - *Les habitants* ... 73
  - *Sites notables* ... 74
  - *Exemple de Lyonessois* ... 76
  - *Idées d'aventures* ... 76
- **Montfort** ... 76
  - *Les habitants* ... 77
  - *Sites notables* ... 79
  - *Exemple de Montfortais* ... 79
  - *Idées d'aventures* ... 80
- **Moussillon** ... 80
  - *Les habitants* ... 81
  - *Sites notables* ... 81
  - *Exemple de Moussillonais* ... 82
  - *Idées d'aventures* ... 83
- **Parravon** ... 83
  - *Les habitants* ... 84
  - *Sites notables* ... 85
  - *Exemple de Parravonais* ... 86
  - *Idées d'aventures* ... 86
- **Quenelles** ... 87
  - *Les habitants* ... 87
  - *Sites notables* ... 88
  - *Exemple de Quenellois* ... 89
  - *Idées d'aventures* ... 90

Chapitre VII : Personnages et carrières ... 91
- **Traits raciaux des Bretonniens** ... 91
  - *Traits raciaux par duché (optionnel)* ... 91
- **Carrières bretonniennes** ... 93

Chapitre VIII : La chevalerie ... 102
- **Contexte culturel** ... 102
  - *La progression du chevalier* ... 103
- **La Quête du Graal** ... 104
  - *Les chevaliers du Graal* ... 104
- **La noblesse** ... 105
- **La monture du chevalier** ... 106
  - *Cheval de guerre bretonnien* ... 106
  - *Pégase* ... 106
  - *Hippogriffe* ... 106
- **Les vertus chevaleresques** ... 107
  - *Les vertus du Graal* ... 108

Chapitre IX : L'Anguille sous roche ... 110
- **Humide déjeuner** ... 110
  - *Objets refoulés par la mer* ... 111
  - *Eaux troubles* ... 112
  - *L'infâme temple* ... 112
  - *L'histoire d'Odo* ... 113
  - *Remonter la trace des mutants* ... 114
- **Le recoupement des indices** ... 115
  - *Escorter les paysans* ... 115
  - *Enquêter seuls* ... 115
  - *Retour au bercail* ... 115
  - *À la rescousse* ... 116
- **Le tertre** ... 117
- **Nurgle s'empare du Graal** ... 122
  - *La chapelle* ... 122
- **Épilogue** ... 123
  - *Points d'expérience* ... 123
- **Personnages prétirés** ... 124
- **Index** ... 126






INTRODUCTION



Bienvenue en Bretonnie, le pays de la chevalerie, foyer des serviteurs de la Dame du Lac, une terre d'aventure, une contrée où l'héroïsme occupe encore une place de premier plan.

Ce guide renferme toutes les informations dont vous aurez besoin pour jouer une campagne de *WJDR* en Bretonnie, une nation bien différente de l'Empire, ou pour y conduire quelque temps des personnages impériaux. Vous disposez désormais d'une nouvelle scène où conter vos récits.

À l'instar des *Héritiers de Sigmar*, ce supplément est un véritable outil de jeu. Gardez tout ce qui vous plaît et oubliez le reste. Tous les chapitres de l'ouvrage ont été écrits dans le but de vous offrir un maximum d'idées d'aventures, mais rien n'est gravé dans le marbre en ce qui concerne votre campagne.

Qu'y a-t-il dans ce livre?

Les neuf chapitres qui suivent cette introduction offrent de nombreux renseignements sur la Bretonnie.

Chapitre I : La terre et ses peuples décrit la configuration générale du pays et la culture de ses habitants.

Chapitre II : L'histoire de Bretonnie dresse un compte rendu de l'histoire du pays, de sa fondation à nos jours. On y insiste principalement sur les batailles de Gilles l'Unificateur, des événements qui ont aujourd'hui encore des répercussions.

Chapitre III : Gouvernement et affaires étrangères reprend la structure générale de la politique du pays : le système féodal, ses organisations marchandes et les relations entre les villages.

Chapitre IV : Loi et justice décrit le système judiciaire bretonnien, qui est très différent pour les nobles et les paysans.

Chapitre V : Religion et coutumes s'intéresse principalement au culte de la Dame du Lac (la religion d'État bretonnienne), mais couvre également les jours fériés et le culte des dieux habituels du Vieux Monde.

Chapitre VI : Voyage en Bretonnie est de loin le chapitre le plus imposant. Chacun des quatorze duchés est décrit, avec une profusion de détails sur la région, les habitants, les sites de marque, les tensions et les possibilités d'aventures. Chaque section offre également de bonnes raisons aux aventuriers d'un duché donné d'aller à la découverte du monde.

Chapitre VII : Personnages et carrières aborde la création de personnages bretonniens. De nouveaux traits raciaux y figurent également, à la fois pour les Bretonniens en général et pour les habitants de chaque duché. On y trouve aussi de nombreuses carrières inédites, du Berger gasconnais au noble Chevalier du Graal.

Chapitre VIII : La chevalerie expose les idéaux et les pouvoirs des chevaliers bretonniens. Les Vertus chevaleresques et les montures des chevaliers bretonniens y sont abordées.

Enfin, le **Chapitre IX : L'Anguille sous roche** est une aventure conçue pour présenter la Bretonnie à un groupe d'aventuriers. Vous y trouverez deux types de profils, les uns s'adressant à des aventuriers bretonniens débutants, et les autres aux aventuriers plus expérimentés venus d'ailleurs.

LES BRETONNIENNES

En Bretonnie, les femmes sont des citoyennes de seconde classe et de nombreuses carrières ne leur sont ouvertes que lorsqu'elles se font passer pour des hommes. Ce n'est pas une particularité de la société bretonnienne que l'auteur et Games Workshop approuvent, mais les femmes déguisées en hommes constituent dans un jeu de rôle des personnages intéressants. Si le sexisme sévissant en Bretonnie vous dérange, n'hésitez pas à le mettre au placard.

De plus, l'auteur, Black Industries et Bibliothèque Interdite ne cautionnent pas l'exécution arbitraire de paysans, les conflits qui dégénèrent pour une simple dispute et le culte des Puissances de la Corruption, tous ces concepts étant abordés plus loin. Cette mise au point nous semblait nécessaire.



UNE VIE D'ERRANCE

Sir Gilbert poussa sa monture épuisée jusqu'au morne village. Les routes de la région étaient dans un état lamentable et il avait peine à croire que celle-ci menait à la chapelle des Boucliers Ardents. Mais le seigneur avec lequel il avait passé la soirée précédente avait été assez clair.

Enfin, il atteint ce qui semblait être une auberge. Des emblèmes grossiers étaient peints sur la porte. Superstition paysanne, pensa Gilbert. Sans retirer son gantelet, le chevalier frappa du poing sur la porte, mais nul ne répondit. Gilbert continua de frapper, mais un sentiment affreusement familier s'empara de lui. Il posa la main droite sur le pommeau de son épée et jeta un œil prudent tout autour de lui.

Une voix venue de l'intérieur finit par se faire entendre.

— Foutez le camp !

— Ouvrez cette porte sur-le-champ, dit le Bretonnien, sans grand optimisme. Je suis sir Gilbert d'Arnaud, chevalier errant et…

La porte s'ouvrit aussitôt, avant même qu'il ait pu finir sa phrase.

— Toutes mes excuses, mon seigneur. Je n'avais pas bien compris. L'aubergiste rampait littéralement dans la boue. Bien entendu, la meilleure chambre est à votre disposition.

Sir Gilbert poussa un soupir de contentement. Comme il était bon de se sentir chez soi.





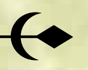


LA TERRE ET SON PEUPLE

« La Bretonnie est un beau et paisible pays, car chacun reste à sa place. La tienne est avec les chiens truffiers. »

— Seigneur Thédéric de Maronz s'adressant à un hors-la-loi incarcéré.

Chapitre I



Les gens qui traversent la Bretonnie découvrent un pays constitué de fermes fertiles, de collines ondoyantes, de montagnes d'une beauté vertigineuse et de forêts irréelles. La population est composée d'aristocrates et de chevaliers courtois, de gentes dames, mais aussi de paysans satisfaits et respectueux. Les chefs de cuisine bretonniens sont connus pour leurs compétences culinaires et les vins du pays sont renommés à travers tout le Vieux Monde. Telle est l'image que les Bretonniens cherchent à donner de leur nation, et elle n'est pas totalement fallacieuse.

En revanche, elle cache quelques soucis. Les montagnes abritent des peaux-vertes et les forêts, de viles créatures. De nombreux paysans sont affamés et les chevaliers qui dissimulent leur brutalité sous le couvert de la courtoisie sont monnaie courante à travers le pays. Même les saveurs exquises des mets servent souvent à masquer des aliments gâtés. Les cyniques vous diront que les Bretonniens affichent un joli masque pour cacher une profonde corruption, alors que les plus altruistes se lamentent sur l'écart existant entre les idéaux et la réalité. Dans tous les cas, celui qui connaît un tant soit peu le pays ne peut ignorer le contraste.

LE PAYS

Quiconque voyage en Bretonnie aura le plaisir de parcourir une terre belle et prospère, à l'exception du moins de la sinistre contrée du Moussillon. Les forêts interdites et les montagnes menaçantes de l'Empire sont ici absentes. Cela ne signifie aucunement que le pays ne présente aucun danger, car derrière cette façade, les menaces abondent.

Le paysage bretonnien se divise en six types principaux : les terres arables, où poussent céréales et légumes, les pâturages, où paissent les animaux, les forêts, les montagnes, la côte et les grands fleuves. Les lignes qui suivent abordent ces différents types de paysage d'un point de vue général, tandis que le **Chapitre VI : Voyage en Bretonnie** s'attarde sur des sites plus spécifiques. Les fleuves constituent des exceptions, car ils servent de frontières naturelles entre les duchés et sont traités individuellement.

La principale culture de la Bretonnie est le blé, même si l'avoine, l'orge et les légumes verts sont également courants. Les champs sont très vastes et divisés en larges parcelles. Chaque famille de paysans est responsable de l'une d'elles, si bien que de nombreux champs paraissent rapiécés en raison de la qualité d'entretien très variable. Les vergers et les vignes sont courants dans les collines, où le sol est trop escarpé pour faciliter l'agriculture. Les moutons paissent souvent sous les arbres fruitiers.

Les paysans travaillent la terre de façon quasi permanente. Quand le temps est clair, cela ajoute au charme du décor, et ces hommes et femmes ont tout l'air joyeux. Mais quand le climat est moins clément, ils s'échinent contre les intempéries, manquant parfois de disparaître de la vue tellement ils sont couverts de boue. De toute façon, personne n'est là pour les admirer dans ces moments précis.

La plupart des collines de Bretonnie sont tournées vers la vie pastorale, tandis que les plaines et les vallées accueillent la culture. Les animaux qui broutent assurent la tonte de l'herbe et la vue d'une colline verdoyante mouchetée de moutons blancs ou de vaches rousses, typiques du pays, est presque banale. Les troupeaux sont sous la responsabilité de bergers ou de vachers. Les bergères sont très courantes dans le sud de la Bretonnie, où il s'agit de la seule occupation permettant à une femme de voyager seule. Dans le nord, la simple idée de laisser une femme seule dans les collines est vue d'un très mauvais œil.

Les troupeaux de moutons attirent les prédateurs, allant de simples loups aux gobelins, orques, hommes-bêtes et autres. C'est ainsi que la vie des bergers est bien plus périlleuse qu'il n'y paraît. À ce propos, les bergères ont une réputation de guerrières redoutables et ont souvent du mal à trouver un mari. La plupart du temps, cela ne les chagrine guère. De nombreux bergers voyagent avec une houlette bretonnienne, une sorte de lance armée d'un crochet à son extrémité, et dont ils savent diablement bien se servir.

La lisière des forêts bretonniennes est parfaitement exploitée par la population. Les cochons fourragent dans les tas de feuilles, les arbres sont abattus pour la construction, tandis que d'autres sont taillés ou étêtés. Ces techniques permettent d'obtenir de longues branches fines, essentielles au clayonnage et au torchis, quand ce n'est pas simplement pour faire du feu. Il faut pour cela couper les branches chaque année, presque jusqu'au sol dans le cas des taillis, et plus près de la cime pour l'étêtage. Cette dernière technique est d'ailleurs plus courante en Bretonnie, car elle empêche les cochons et les moutons de manger les nouveaux rameaux. Ainsi, les arbres sont relativement espacés, ce qui facilite l'accès, et les sous-bois sont peu épais.

Mais quand on s'y enfonce, les forêts sont aussi sombres et enchevêtrées que celles de l'Empire. On ne trouve pas d'elfes dans les forêts d'Arden et de Châlons (Athel Loren ne faisant pas partie de la Bretonnie à proprement parler), ni de communautés humaines dès lors qu'on s'écarte de la lisière. Les bois sont donc une sorte de havre pour les hommes-bêtes et autres créatures infâmes du même ordre, mais également pour les adorateurs des Puissances de la Corruption. Les hors-la-loi humains se terrent souvent près de l'orée des bois, offrant une défense de choix aux communautés locales, car ils repoussent en quelque sorte les créatures les moins recommandables vers le cœur de la forêt. On parle de véritables cités d'hommes-bêtes dans les profondeurs de l'Arden, et bien que personne n'ait apporté la preuve de ces affirmations invraisemblables, elles restent plausibles. Personne ne connaît en effet suffisamment la forêt pour affirmer que de telles communautés n'existent pas.

Les montagnes qui dominent la Bretonnie et le massif d'Orquemont, que l'on trouve en son centre, sont impressionnantes de majesté. De gigantesques à-pics et des cascades rugissantes caractérisent les abords de ces montagnes. Par temps clair, la neige fait miroiter les sommets. Des communautés fermières et minières parsèment les contreforts de ces massifs. Les toits des maisons y sont particulièrement pentus pour s'assurer que la neige ne s'y accumule pas.

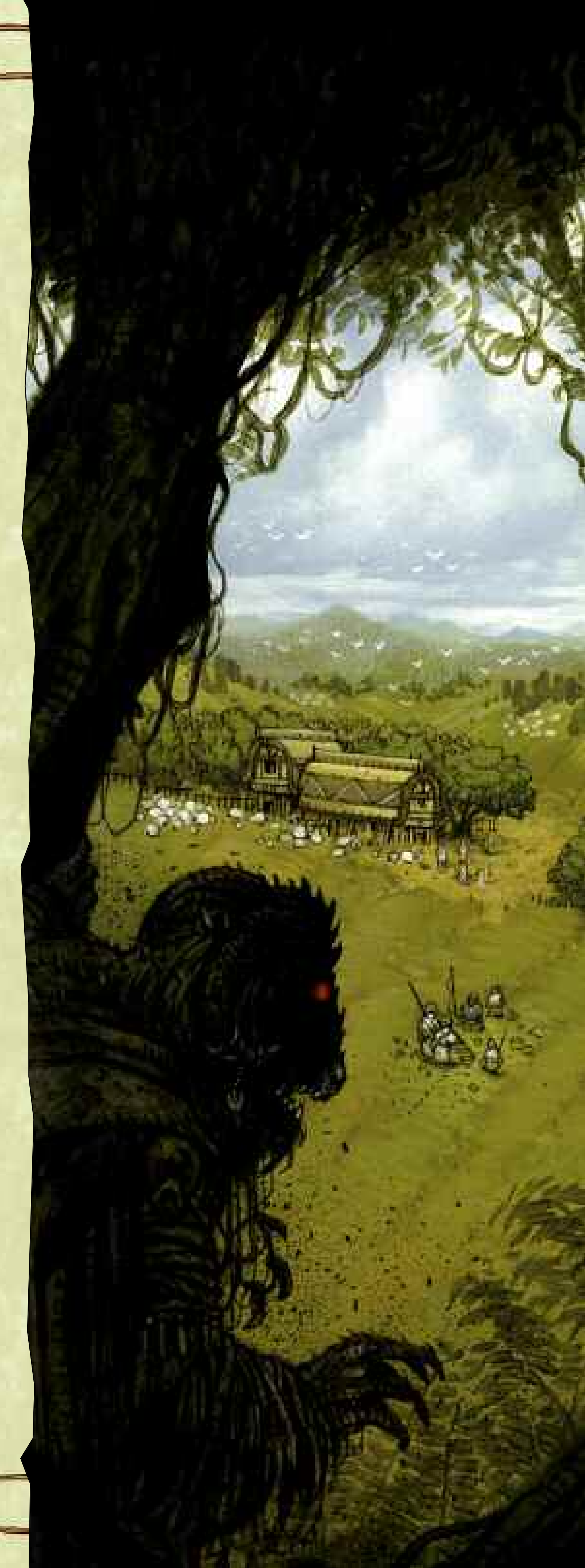
Durant l'hiver, certains de ces villages sont coupés du reste de la Bretonnie pendant plusieurs mois d'affilée. Cela les a amenés à développer leurs propres coutumes, pouvant aller jusqu'à vénérer les Dieux Sombres. Plus haut, les tribus orques et gobelines s'établissent. Quand la neige fond au printemps, on est sûr de retrouver au moins une communauté humaine alpine réduite en cendres. Cela fait cependant bien des années que les orques n'ont pas osé s'en prendre à des villages trop distants de leurs montagnes, au point que certains craignent qu'ils reconstituent leurs forces et préparent un mauvais tour.

Les côtes bretonniennes sont caractérisées par de nombreuses falaises surmontant de vastes plages de sable doré. Aux abords des deltas, l'approche est moins abrupte. On y trouve un certain nombre de ports relativement sûrs. Les eaux territoriales bretonniennes accueillent de petites îles, dont certaines comptent des villages, voire de petits bourgs. Des villages côtiers sont construits à même la falaise ou le littoral. Des escaliers et même des échelles relient alors les rues parallèles à la pente. Ces villages vivent généralement de la pêche.

On sait cependant que les eaux qui entourent la Bretonnie sont d'une navigation particulièrement difficile. Les courants, les vents et les marées sont très changeants et de nombreux monstres marins occupent les grottes que l'on trouve dans les zones les plus déchiquetées de la côte. C'est ainsi que les épaves sont nombreuses. Cette situation n'est arrangée en rien par les habitants de certains villages qui ont la fâcheuse habitude d'attirer les navires vers les récifs, avant de piller ce qui reste des bateaux. La configuration du littoral rend pratiquement vaine toute tentative d'amarrage en dehors des grands ports, sachant que les taxes y sont prohibitives. On trouve également de nombreux contrebandiers le long de la côte, qui évitent les droits de mouillage des ports en transportant des marchandises dans des embarcations qu'ils savent où et comment tirer à sec.

La Sannez est le fleuve au cours le plus rapide de Bretonnie. Étroit et profond sur la plus grande partie de sa longueur, il est connu pour la pureté de son eau. Il traverse Couronne, la capitale, pour atteindre la côte à hauteur de L'Anguille, le plus important port du pays. Le fleuve voit donc passer un commerce important. Les forts courants rendent la navigation en amont beaucoup plus ardue qu'en aval, c'est pourquoi les négociants locaux emploient l'expression « en amont » pour qualifier une tâche difficile, notamment lorsqu'il existe un moyen plus simple de faire. Avec cette dernière connotation, l'expression est même rentrée dans la langue bretonnienne, si bien que « c'est un peu en amont » peut signifier « tu n'as pas choisi la méthode la plus simple ».

Les courants de la Sannez rendent délicat le contrôle de toute embarcation, sans parler du malheureux qui se retrouve à l'eau et a peu de chances de s'en sortir à la nage. Les poissons carnivores l'ont bien compris et profitent allègrement de tout humain qui passe par-dessus bord. En de nombreux endroits, celui qui a la mauvaise idée de




La Gueule du Dragon
MER DU CHAOS
SANNEZ
Motte l'Orge
Lyonesse
L'Anguille
L'ANGUILLE
COURONNE
Couronne
Château de Grasgar
MARCHES DE COURONNE
LE PAYS PERDU
Château de Tancrède
Tertre de Landrel
VALFLEURY
Château d'Artenois
Larret
ARTENOIS
Uesin
LES SŒURS PÂLES
GISOREUX
FRONTIÈRE ORIGINELLE ENTRE LE LYONESSE ET LE MOUSSILLON
LYONESSE
VIEUX MOUSSILLON
Sigmarsheim
FORÊT D'ARDEN
Château de Desfleuves
Marienburg
Gisoreux
Château de Rachard
Cercle de Guérac
TROUÉE DE GISOREUX
MOUSSILLON
Tharravil
Moussillon
GRISMERIE
Fort de Garban
MONTFORT
BASTOGNE
Turris Vigilans
Château de Bastogne
EMPIRE
LE GRAND OCÉAN
BORDELEAUX
Chapelle de l'Humilité
GOUFFRE NOIR
Helmgart
Île Muette
Bordeleaux
Montfort
DÉFILÉ DE LA HACHE
FORÊT DE CHÂLONS
AQUITANIE
TUMULI DE CUILEUX
MASSIF D'ORQUEMONT
Château de Drachenfels
Derrevin Libre
Château d'Épée
Aquitanie
Château de Sanglac
PARRAVON
Fort de Sang
Parravon
Brionne
BRIONNE
Château de Gransette
QUENELLES
Clairière des Enfants
TOMBEAU DE CUILEUX
Château de Gasconnie
BRIENNE
GASCONNIE
ATHEL LOREN
Quenelles
MONTAGNES IRRANA
Fort Solstice
Chutes du Dragon
Karak Norn
Shawn Brown

tomber à l'eau a toutes les chances d'être dévoré vivant. Ces poissons carnivores sont cependant très goûteux, et certains marins aiment en mettre plein la vue en attrapant à main nue ceux qu'ils attirent en laissant traîner leur pogne dans le sillage du navire. Gothric, dit Deux-Doigts (qu'on appelait encore Trois-Doigts, il n'y a pas si longtemps), est le maître incontesté de cette méthode de pêche absurde.

La Grismerie est le plus grand fleuve. Elle est large et son cours lent sur l'essentiel de sa longueur. Elle prend sa source près de Parravon, où elle n'est encore qu'un torrent, mais est déjà plus calme lorsqu'elle parvient à Montfort. La Grismerie voit passer plus de navires et d'embarcations que la plupart des autres cours d'eau, et les auberges sises sur ses bords sont réputées à travers tout le pays. Leur cuisine, notamment, est exceptionnelle et le *Poisson Tressé*, près de Montfort, est un établissement connu aussi bien pour sa truite grillée que pour la vue spectaculaire que sa terrasse offre sur le massif montagneux. Le duc de Montfort y a déjà fait escale et l'on raconte que le Roy envisage de s'y rendre.

Le seul problème de la Grismerie, c'est qu'elle se jette dans la mer au niveau des marais de Moussillon. En raison des courants faibles, toutes sortes de choses peuvent remonter la rivière à la nage et les attaques de morts-vivants imbibés d'eau ne sont pas rares. Tous les bateaux s'efforcent d'atteindre une auberge avant la tombée de la nuit et les responsables de ces établissements louent les services de gardes pour repousser les assauts éventuels. Cela ajoute une particularité à ces relais fluviaux: leur défense se concentre davantage sur les menaces aquatiques que terrestres.

Le Gilleau, qui se jette dans la mer à Bordeleaux, est surtout célèbre pour avoir été le théâtre de la première des grandes batailles de Gilles l'Unificateur. Le fleuve tire d'ailleurs son nom de cet événement. Il est aussi connu pour ses Gillites, ces bateliers qui vivent sur leurs embarcations et refusent de mettre pied à terre. Leurs bateaux sont peints de couleurs vives et ils font d'excellents négociants, si bien qu'ils jouissent d'un quasi-monopole du commerce fluvial.

Le fleuve prend sa source dans l'Orquemont et récupère un affluent venu du cœur de la forêt de Châlons, qu'il longe ensuite sur une bonne partie de sa longueur. C'est pourquoi il est infesté de peaux-vertes et d'hommes-bêtes. Le monopole des Gillites est d'ailleurs en grande partie lié à leur capacité à repousser les assauts de ces horreurs. Il semblerait aussi qu'ils soient moins souvent la cible des attaques que les autres usagers du fleuve, ce qui pousse certains à murmurer qu'ils seraient de mèche avec les monstres.

La Brienne est le fleuve le plus méridional et le fait qu'elle prenne sa source dans la forêt de Loren amène certains Bretonniens à la considérer comme sacrée. Son eau présente une teinte bleue caractéristique et reste étrangement potable d'un bout à l'autre de son cours, même quand elle traverse la ville de Brionne. Pour de nombreux Bretonniens, c'est là le résultat de l'influence des fées de Loren.

Le trafic sur la Brienne est moins important qu'on pourrait l'imaginer, car les bateaux qui la sillonnent disparaissent parfois sans laisser de trace. Ni les navires, ni les passagers, ni même des débris ne sont retrouvés. Cela n'arrive pas tous les jours, tout au plus une fois par mois, mais c'est bien trop fréquent pour être le fruit du hasard. Ce phénomène reste inexpliqué.

LES BRETONNIENS

Contrairement à l'Empire, la Bretonnie est presque exclusivement peuplée d'humains. Les nains descendent des montagnes pour commercer et les elfes des mers ont leur propre enclave à L'Anguille, mais on peut voyager pendant des jours au cœur du pays sans en croiser un seul. Les halflings sont encore plus rares, ceux que l'on rencontre provenant de l'Empire.

Bien que les Bretonniens soient très différents les uns des autres, comme tous les humains d'ailleurs, on retrouve chez la plupart d'entre eux un trait commun, quasi national. En effet, ils vivent dans et pour l'instant présent, ce dont ils tirent une fierté certaine.

Cela ne veut pas dire que tous sont des hédonistes éhontés, faisant la fête nuit et jour, même si certains membres de la noblesse rentrent bien dans cette catégorie. En réalité, cela signifie qu'aux yeux d'un Bretonnien, ce qui compte est ce que vous faites maintenant, pas ce que vous pourrez ou ne pourrez pas faire plus tard. Un cordonnier bretonnien consciencieux peut très bien passer la nuit à s'assurer que la paire de chaussures qu'il fabrique est aussi parfaite que possible. Les actes des chevaliers bretonniens sont toujours choisis avec soin, pour rester en accord avec l'honneur. Le paysan bretonnien s'efforce de terminer ce qu'il a à faire pour la journée, plutôt que d'accumuler les soucis pour le lendemain.

Les Bretonniens ne se soucient pas des conséquences de leurs actes. Quand les retombées se présentent à eux, ils les gèrent dans le même esprit. Rares sont ceux qui perdent leur temps à se plaindre de l'injustice de l'existence. La plupart considèrent même avec dédain ceux qui prennent leurs dispositions pour affronter les années. Personne ne sait ce que l'avenir réserve, c'est pourquoi celui qui oublie de faire de son mieux aujourd'hui, afin de se préparer pour un lendemain qui peut ne jamais se présenter, ne cherche qu'un prétexte pour se défiler.

Cela ne signifie aucunement que les Bretonniens ont l'habitude de dévorer toute leur récolte en l'espace d'un mois. Ils ne sont ni suicidaires ni stupides. D'un autre côté, il peut leur arriver de manger plus que nécessaire lors d'une fête, et bien moins par la suite, les réserves en ayant pris un coup. Peu de Bretonniens sont cependant prêts à réduire leur consommation en prévision d'un festin imminent.

D'une manière plus générale, on peut dire que les Bretonniens ne sont pas du genre à investir pour l'avenir. Les grandes demeures sont bâties pour être vues au plus vite, et non pour accroître la fortune de leur propriétaire. De même, les réformes sociales ne sont pas très populaires, car leurs bénéfices ne concernent que l'avenir et occultent ce qu'il est nécessaire de faire aujourd'hui. Le Bretonnien préfère nourrir l'affamé plutôt que de chercher à endiguer les causes de la famine une bonne fois pour toutes.

Cette attitude est soumise à de vives critiques, notamment de la part des citoyens impériaux, qui voient là une certaine arriération. Alors que les armées de l'Empire combattent au canon et au mousquet, les Bretonniens sont restés aux chevaliers et au trébuchet. De même, l'imprimerie a révolutionné l'Empire, alors que la plupart des livres sont toujours manuscrits en Bretonnie. En revanche, on ne peut nier que le fruit du travail des artisans bretonniens est généralement supérieur à celui de l'Empire. Le forgeron bretonnien vit pour concevoir les meilleures épées, et non pour en tirer le plus d'argent possible. L'aventurier est souvent la parfaite illustration de l'esprit bretonnien. C'est pourquoi la nation produit bien plus de bourlingueurs que ce que l'on pourrait croire.

Il existe des exceptions, notamment chez les commerçants. En effet, nombreux sont les Bretonniens plus prévoyants que la moyenne qui se tournent vers le commerce, presque malgré eux, car il leur arrive souvent d'avoir des excédents à vendre quand d'autres n'ont plus rien. Ainsi, les commerçants et marchands sont généralement peu considérés des Bretonniens, mais ils sont également bien plus riches que beaucoup de leurs compatriotes.

La langue



Bien que le bretonnien se rapproche par certains côtés du reikspiel, indice que les deux langues pourraient partager un même héritage, aussi reculé soit-il, il s'agit de deux idiomes bien distincts. Bien sûr, les Bretonniens ont emprunté quelques mots à leurs voisins impériaux et réciproquement, mais leur langue a évolué d'une manière différente, ce qui rend délicate la communication entre les deux peuples.

Il en résulte une certaine intolérance et les gens parodient souvent la langue et l'accent impériaux pour montrer leur mépris des marchands.

Si la communication entre un locuteur du bretonnien et un autre du reikspiel reste généralement possible, il persiste un certain nombre d'obstacles, notamment deux.

Tout d'abord, le vocabulaire bretonnien de la table et bien plus riche que celui du reikspiel, dont il se démarque vraiment, même pour désigner les mêmes aliments. Il existe un certain nombre de plats bretonniens qui n'ont même pas d'équivalent en reikspiel. C'est ainsi que commander un repas devient une tâche difficile et qu'il est encore plus délicat de comprendre ce qu'on vous a servi. Certains voyageurs impériaux ont pour règle de ne jamais manger un plat ou un aliment que le chef n'est pas capable de nommer en reikspiel. Parfois, ceci ne suffit même pas (cf. **Culture matérielle**, page suivante).

Ensuite, dans la langue orale, les Bretonniens ont une forte tendance à employer le futur pour parler de ce qui a déjà eu lieu. Il s'agit d'un registre plutôt négligé qui dénote une éducation médiocre, mais les membres de la noblesse n'y échappent pas quand ils sont entre amis. Les érudits s'efforcent de l'éviter et écrire ainsi est perçu comme une marque d'ignorance. C'est ainsi qu'un Bretonnien relatant un événement intervenu la veille pourrait dire :

« Eh bien, le palefrenier, il va dire au cheval de s'arrêter, mais le cheval, il écoutera pas, et il défoncera le portail. Et après, devine quoi. La bonne, elle va ouvrir la porte juste à ce moment-là, et le cheval, bien sûr, lui foncera dessus. Ça lui cassera le bras à trois endroits, à la bonne, et elle retravaillera pas pendant des mois. Comment je vais faire ? »

Bien entendu, les deux derniers emplois du futur se placent effectivement dans l'avenir, mais ils sonnent comme le reste de la phrase. Cette habitude peut laisser perplexes les étrangers de passage (en outre, elle est facile à interpréter dans le jeu).

Structure sociale



La société bretonnienne est divisée entre la noblesse et la paysannerie. Cette distinction fait partie intégrante de la loi, qui accorde des droits très différents aux deux classes (cf. **Chapitre IV : Loi et justice**). L'idée que les gens naissent égaux semble parfaitement ridicule pour la plupart des Bretonniens.

Tout Bretonnien naît dans une classe ou l'autre, et il est presque impossible d'en changer. Un aristocrate est une personne capable de prouver que ses ancêtres des cinq générations passées sont issus de la noblesse. Tous les noms et toute la généalogie des membres de l'aristocratie étant répertoriés dans le Grand Nobiliaire, cela revient à montrer que tous vos ancêtres y figurent. Tous les autres sont des paysans. C'est ainsi, notamment, que l'enfant d'un noble et d'une paysanne est un manant. Un paysan ne pouvant hériter d'un fief, les propriétaires terriens n'en épousent jamais. Il existe deux exceptions. Tout d'abord, les étrangers ne sont pas bretonniens et ne sont donc ni des nobles ni des paysans. Ceci s'applique également aux nains, aux elfes et aux halflings qui évoluent dans le royaume. Ces personnes sont traitées avec le respect qui semble leur être dû, ce qui, dans la pratique, signifie qu'on les respecte à la mesure de leur tenue vestimentaire. Ensuite, les Damoiselles du Graal (cf. **Chapitre V : Religion et coutumes**) sont totalement extérieures à ce système et jouissent du respect de chacun.

Les relations entre les nobles et les paysans influencent le moindre aspect de la société bretonnienne et seront abordées en long et en large dans le présent ouvrage. Le rapport de base est cependant très simple. Les paysans ne vivent que pour servir leur seigneur. Les nobles, de leur côté, sont censés les protéger et assurer la justice. Néanmoins, les seigneurs ont d'autres devoirs que de veiller sur leurs serfs, notamment envers leur propre seigneur, responsabilités qu'ils ont tendance à considérer comme plus importantes.

La quasi-totalité des aristocrates voient les paysans comme des individus inférieurs. Les exceptions sont extrêmement rares, les











personnages joueurs pouvant remplir ce rôle. En dehors de ce cadre, il est peu probable de rencontrer dans sa vie plus d'un Bretonnien exprimant de telles idées. Même dans ce cas, l'aristocrate en question ne considérera généralement comme égaux qu'une poignée de paysans. De nombreux serfs considèrent les nobles comme leurs supérieurs, mais les exceptions sont bien plus fréquentes dans ce sens. En effet, on trouve à travers tout le royaume des paysans qui voient les aristocrates comme des parasites de la société.

Les nobles peuvent être privés de leur titre par ordre du Roy ou de la Fée Enchanteresse. Cela affecte alors tous leurs descendants, c'est pourquoi cette décision n'est jamais prise à la légère. Le Roy et la Fée Enchanteresse peuvent également accorder le statut de noble à un paysan, mais dans ce cas, ils doivent le faire de concert. En théorie, la Dame du Lac peut conférer le statut qu'elle souhaite à qui elle veut, mais elle n'a jamais rien fait de la sorte.

Dans toute l'histoire de Bretonnie, seuls trois paysans ont accédé à la noblesse. Les enfants d'un paysan anobli ne sont pas nobles eux-mêmes, car leurs grands-parents sont ou étaient eux-mêmes des paysans, du moins d'un côté. Ainsi, à moins que la descendance ait été elle-même anoblie conjointement par le Roy et la Fée Enchanteresse, la lignée ne tardera pas à s'éteindre. Un anoblissement sur plusieurs générations ne s'est jamais présenté et toutes les lignées d'aristocrates bretonniens remontent jusqu'à la fondation du royaume. Il n'existe aucune archive retraçant l'époque qui précéda celle de Gilles l'Unificateur.

On attend de tous les aristocrates de sexe masculin qu'ils deviennent chevaliers, ce qui est le plus souvent le cas (cf. **Chapitre VIII: La chevalerie**). Les dames ne sont pas admises au sein de la chevalerie, et leur rôle se résume à tenir la demeure de leur époux et à faire partie des plus beaux meubles.

La séparation entre les hommes et les femmes est l'autre grande division de la société bretonnienne, les deux sexes étant loin d'être considérés comme égaux. Les hommes sont tenus de se montrer courtois envers les femmes, en toute circonstance. Manquer de respect envers une représentante du beau sexe est un manquement grave à l'étiquette et les hommes qui s'en prennent violemment à une femme sont très sévèrement châtiés. Les hommes doivent se lever quand une femme pénètre dans la pièce et sont censés la laisser passer en premier, sauf pour monter un escalier, auquel cas, l'homme passe devant. Les femmes sont servies en premier et les appartements les plus confortables leur reviennent.

Bien entendu, ces exigences ne s'appliquent qu'au sein d'une même classe. Un aristocrate n'est pas censé montrer un tel degré de courtoisie à une paysanne, même si certains le font et en tirent une certaine considération, du moins tant qu'ils n'en profitent pas bassement.

En revanche, les femmes ne sont pas autorisées à être propriétaires, à voyager sans escorte masculine ou à pratiquer la plupart des métiers. Malgré l'apparat de la courtoisie, ce sont les hommes qui tiennent les rênes. L'exception la plus flagrante à cette règle est illustrée par les Damoiselles du Graal.

La plupart des femmes s'accommodent de ces contraintes et un nombre significatif d'entre elles pense même qu'elles sont justes. Mais d'autres décident de tenir une arme ou une échoppe. Pour cela, il leur faut se faire passer pour des hommes. Personne ne sait combien il existe de femmes ainsi déguisées de par la Bretonnie, mais rien qu'au sein de la noblesse, on sait que chaque année au moins un chevalier mort sur le champ de bataille se révèle être une femme.

Les PJ bretonniennes doivent se faire passer pour des hommes, du moins au début de leur carrière. Cette supercherie fonctionne automatiquement et ne requiert aucune sorte de jet ou de test. Si la femme ne dévoile pas son véritable sexe, personne ne remarquera la fraude. Bien entendu, si elle quitte la Bretonnie, elle pourra abandonner son déguisement.

Les aventurières et les commerçantes des pays étrangers risquent également de ne pas apprécier la manière dont elles sont traitées. Elles goûteront peut-être la courtoisie, mais verront vite que personne ne les prend au sérieux, partant du principe que ce sont les hommes du groupe qui mènent la barque. Certaines femmes qui se rendent régulièrement en Bretonnie préfèrent passer pour des hommes afin d'éviter ces désagréments.

Culture matérielle



La «culture matérielle» se rapporte à ce que les gens utilisent dans leur vie de tous les jours: ce qu'ils mangent, ce qu'ils boivent, leurs vêtements, leur logement, etc. Elle se différencie de la «culture noble»: les récits et les chants qu'ils écoutent, et l'art qu'ils produisent. D'une manière générale, la culture matérielle a un impact plus important que ce que l'on peut imaginer.

En Bretonnie, l'élément central de la culture matérielle n'est autre que le vin. Fait unique, aucune loi ne dicte qui a le droit d'en consommer. «Comme une bouteille de piquette» est une expression bretonnienne qui signifie «extrêmement rare et inattendu (le plus souvent dans le mauvais sens)». Presque tous les Bretonniens boivent du vin pour accompagner les repas, et souvent entre. Il est normal d'ajouter une bonne quantité d'eau au vin que l'on consomme, d'une part pour l'allonger, et d'autre part pour éviter de passer ses journées éméché. Seuls les nobles et les ivrognes le boivent pur.

Si la piquette est très dure à trouver, il existe tout de même une distinction claire entre le bon vin et le grand vin. La Réserve Spéciale de Gasconnie est le vin le plus réputé du pays, une simple bouteille pouvant s'arracher pour plus d'une centaine de couronnes d'or. Les vrais connaisseurs semblent estimer qu'il ne s'agit pas du meilleur, sans pour autant arriver à s'entendre pour désigner un lauréat. Dans tous les cas, la Réserve Spéciale de Gasconnie reste un grand vin.

Le cognac, obtenu à partir de la distillation du vin, est d'une consommation plus occasionnelle, car bien plus coûteux. Celui qui coupe son cognac avec de l'eau ne fait que montrer qu'il est une sorte de nouveau riche ignare ou de chevalier de province démuni ou dépourvu de goût. Certains commerçants et nobles un brin snobs voient là un acte rédhibitoire. Presque tous s'accordent pour désigner la Réserve de la Couronne de Parravon comme le meilleur cognac. On dit que moins d'une douzaine de bouteilles satisfont chaque année les conditions requises par le domaine. Ce qui est certainement vrai, c'est que l'obligation féodale des Marrennes, la famille qui détient le fief sur lequel est produit ce cognac, se limite à deux bouteilles par an, qui vont directement dans les caves du Roy. Il existe également une liste d'attente pour ceux qui désirent une allocation, sachant que le prix demandé se borne rarement à de l'argent.

En revanche, la bière bretonnienne est synonyme d'une imbuvable pisse d'âne à travers le Vieux Monde. Demander à un aubergiste impérial si son brasseur est bretonnien est le meilleur moyen de provoquer une bagarre générale.

Nourriture

La cuisine bretonnienne est à juste titre réputée. La terre produit un certain nombre de plantes et d'herbes aux forts arômes, qui, employées avec modération, permettent de mijoter de délicieux plats. Utilisés plus généreusement, elles peuvent même rendre agréables au palais des légumes avariés, ce qui fait la joie de nombreux paysans. Un plat bretonnien pourra certes vous frapper d'intoxication alimentaire, mais il a peu de chances d'être mauvais.

Le régime alimentaire n'est pas le même pour les nobles et les paysans. Ces derniers consomment très peu de viande, tandis que le plat principal des aristocrates est presque invariablement dominé par celle-ci. La viande de la ferme, comme le porc, le bœuf et le mouton est parfois consommée par les paysans, mais le gibier, surtout la venaison, est réservé par la loi à la noblesse. Un paysan qui mange sciemment de la venaison est passible d'un châtiment peu enviable: dans certains fiefs, il est simplement donné en pâture aux chiens de chasse du seigneur. Servir de la venaison à des hôtes bien nés est donc une marque de respect. Se cantonner à du pain et des légumes, en revanche, est perçu comme une insulte.



Le pain bretonnien existe sous plusieurs formes. Plus il est blanc et léger, plus il est cher et susceptible de se retrouver sur la table d'un aristocrate. Celui qui échoue chez les paysans est presque aussi dur que de la pierre et contient d'ailleurs souvent de petits cailloux. Le meilleur pain est si moelleux que l'on pourrait le rompre d'un doigt. Il existe un pain meilleur marché et plus ferme, que l'on appelle pain bis, et qui reste très apprécié des nobles, qui préfèrent d'ailleurs parler simplement de pain quand la qualité est là. De nombreuses dames de l'aristocratie, quand elles entendent que les paysans n'ont pas de pain, ont alors un conseil avisé : ils n'ont qu'à manger du pain bis.

Les Bretonniens sont également connus pour se nourrir de choses que les autres nations trouvent répugnantes. Les truffes, ces gros champignons à l'odeur et au goût très prononcés, sont souvent servies telles quelles comme un mets délicat. Les grenouilles sont cuites vivantes sur la table, éviscérées, puis entièrement consommées, os compris. Les escargots sont frits avec de l'ail et mangés dans la coquille. Enfin, les yeux des moutons et des vaches sont ajoutés à d'épaisses soupes. Ils ont tendance à remonter à la surface pour apparaître une fois la soupe remuée, sous le nez de celui qui vient juste de porter la cuillère aux lèvres. De nombreux Bretonniens prennent un malin plaisir à servir ces spécialités nationales à leurs hôtes d'honneur venus de l'étranger.

Habillement

Quelle que soit leur classe sociale, la tenue vestimentaire des Bretonniens est essentiellement la même, même si les détails varient grandement, certains tissus, couleurs et styles étant réservés par la loi à la noblesse (cf. **Chapitre IV : Loi et justice**). Les hommes portent des chaussures ou des bottes, des braies (pantalon), une tunique et un manteau ou une cape sur les épaules.

La cape présente généralement une capuche, mais celle-ci n'est enfilée que si le temps s'y prête. Elle fait sans cela office de poche. Les chevaliers portent la cape par-dessus l'armure, le vêtement s'endommageant facilement dans le feu de l'action. Les nobles qui cherchent à imposer le respect de par leurs prouesses chevaleresques et estiment le mériter portent leur cape ainsi abîmée, même dans un contexte civil. La mode est actuellement pour les autres aristocrates de porter des pèlerines caractérisées par des entailles pratiquées délibérément. Cependant, ces échancrures sont doublées de fourrure ou d'une autre matière, de manière à bien montrer qu'elles sont factices. Se faire passer pour un héros de guerre est en effet vu d'un très mauvais œil. La longueur du manteau est très variable et dépend du goût de chacun.

Les paysans portent presque toujours de longues capes qui représentent souvent leur vêtement de meilleure qualité. Ce manteau a l'avantage de masquer le sale état de leur tunique et de leurs braies, si bien que la plupart des paysans bretonniens paraissent mieux vêtus qu'ils ne le sont en réalité.

Les tuniques sont généralement longues et les braies plutôt amples, s'arrêtant à hauteur de cheville, comme des pantalons. De leur côté, les nobles affectionnent les tuniques très courtes qui s'arrêtent au niveau de la taille, et les braies ajustées qu'ils appellent « chausses ».

Les femmes se vêtent de longues robes et d'une cape sur les épaules, laissant les braies aux hommes. La principale différence entre une robe et une tunique longue est que cette dernière est souvent fendue pour faciliter la marche. Chez l'aristocratie, la mode récente est aux capes très courtes, à peine plus longues qu'un cache-col, et les robes qui dénudent les épaules et les bras. Les paysannes portent de longues capes, comme leurs hommes.

Les Bretonniennes se coiffent toujours la tête et éprouvent une véritable honte lorsque l'on aperçoit leur chevelure. Ceci est tellement ancré dans les mentalités, qu'une Bretonnienne qui est surprise nue avec une serviette à portée de main aura le réflexe de s'en servir comme d'un couvre-chef. La plupart des paysannes taillent leurs cheveux et se recouvrent la tête d'une calotte de tissu, mais les femmes de la noblesse profitent justement de leur chevelure pour porter toutes sortes de coiffes, aussi sophistiquées que parées de bijoux. Elles ont également tendance à s'épiler les sourcils, qui ne sont que d'autres poils sur la tête, mais les paysannes prennent rarement ce soin. Les Damoiselles du Graal ignorent généralement ces contraintes, ce qui les distingue une fois de plus du reste de la société.

Architecture

Les bâtiments reflètent clairement les inégalités sociales. Seule la noblesse est autorisée à employer la pierre pour ses constructions et rares sont les aristocrates qui s'abaissent à habiter une demeure qui n'est pas majoritairement faite de pierre. Les chapelles du Graal (cf. **Chapitre V : Religion et coutumes**) que bâtissent les nobles peuvent également recourir à la pierre.

Les huttes des paysans sont constituées de clayonnage revêtu de torchis. Le clayonnage est un assemblage tressé de fines branches, qui n'est ni résistant ni étanche. Le torchis est un mélange de boue, de paille et d'excréments animaux, dont on enduit le clayonnage pour se protéger du vent et de la pluie. Quand il est sec, le torchis bretonnien présente une couleur orange, chaude et riche, qui rappelle le grès, si bien que les masures paysannes semblent très solides, ce qui n'est qu'une illusion.

Les paysans les plus prospères ont commencé depuis peu à construire en brique, qu'on ne peut considérer comme de la pierre, et qui reste donc autorisée. Ils recourent également à des bois plus nobles et les commerçants les plus riches aiment embellir l'extérieur de leurs demeures. De tels artifices sont légaux, mais donne un aspect bien plus criard que toute résidence aristocratique.









LE CHIEN TRUFFIER DE BRETONNIE

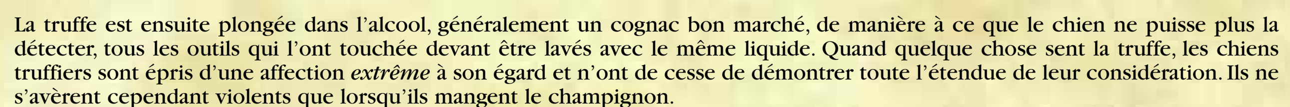


Les truffes de Bretonnie poussent dans la terre, sur ou à proximité des racines d'arbre, et rien ne laisse présager de leur présence à la surface. Il serait bien impossible de les trouver sans les sens surdéveloppés du chien truffier mâle de Bretonnie. Ces animaux sont capables de sentir une truffe enfouie sous quelques centimètres de terre dans un rayon de trente mètres. S'ils en ont la possibilité, ils s'y précipitent, déterrent le champignon et le dévorent.

Cela présente deux inconvénients. Tout d'abord, la truffe a disparu. Ensuite, le chien truffier devient complètement paranoïaque à l'égard des mâles rivaux, quelle que soit leur espèce, qui pourraient susciter l'affection des chiennes truffières. Ils prennent alors les mesures qui s'imposent pour contrer la menace, comme peuvent en attester d'une voix de soprano bon nombre de chasseurs de truffes, même si la plupart des autres hommes préfèrent qu'on leur épargne les détails.

Pour éviter ces accidents, les chasseurs de truffes qui ont les moyens et l'expérience ont deux chiens, chacun tenu au bout d'une chaîne attachée à une pointe barbelée. Quand les chiens sentent une truffe, le chasseur plante l'une des pointes dans le sol pour bloquer le chien correspondant, puis s'écarte et plante l'autre pointe. Les deux chiens tirent alors sur leur chaîne en direction de la truffe et le chasseur n'a plus qu'à creuser au point de convergence pour trouver le précieux champignon.

Les chasseurs moins fortunés ou expérimentés ne disposent que d'un seul chien et attendent que celui-ci commence à creuser. Ils tirent alors sur sa chaîne et vont l'attacher un peu plus loin, avant de revenir terminer eux-mêmes le travail. Cela a l'inconvénient de rapprocher le chien de la truffe, et donc de faciliter les accidents. De tels chasseurs doivent compter sur leur force, leur rapidité et les prières adressées à la Dame, ainsi que sur une brayette en acier (cf. *Arsenal du Vieux Monde*, page 53), de préférence munie de pointes.



La truffe est ensuite plongée dans l'alcool, généralement un cognac bon marché, de manière à ce que le chien ne puisse plus la détecter, tous les outils qui l'ont touchée devant être lavés avec le même liquide. Quand quelque chose sent la truffe, les chiens truffiers sont épris d'une affection *extrême* à son égard et n'ont de cesse de démontrer toute l'étendue de leur considération. Ils ne s'avèrent cependant violents que lorsqu'ils mangent le champignon.

Certains seigneurs aiment à parfumer les criminels de truffe avant de les jeter dans le chenil de leurs chiens truffiers. Il existe deux méthodes pour ce faire. L'une consiste à frotter légèrement une truffe sur le corps, auquel cas les conséquences sont douloureuses et peu flatteuses, mais rarement fatales. L'autre méthode revient à faire juter la truffe sur la peau et a souvent des conséquences plus graves.

Le chien truffier est d'une laideur notoire, sa face disloquée invitant tout observateur à penser qu'on a laissé tomber l'animal du haut d'une falaise avant de le faire rapiécer par un enfant de cinq ans à l'adresse plus que douteuse. Seuls les paysans qui ont reçu un permis de leur seigneur sont autorisés à être propriétaires d'un tel chien et ils ont pour devoir de l'empêcher de courir à travers bois pour éviter qu'ils ne dévorent toutes les truffes.

Les chiens truffiers ont le même profil que les chiens de guerre (cf. page 230 de *WJDR*). Quand ils viennent de manger une truffe, tous les Effets critiques corporels d'une valeur de 7 ou plus contre un personnage masculin se traduisent par une résolution qui n'est pas indiquée sur la table…

Idée d'aventure

Un sbire des puissances des ténèbres jette une poignée de truffes dans le chenil des chiens truffiers du village avant d'en ouvrir la porte. C'est le moment de voir combien d'aventuriers ne font que *se faire passer* pour des hommes.

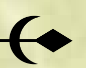


L'HISTOIRE DE LA BRETONNIE

Toute l'histoire bretonnienne est illustrée et illuminée par le récit des batailles de Gilles l'Unificateur. Qu'avons-nous besoin de savoir de plus ?

—Laurent de Parravon, historien

Chapitre II



Le calendrier bretonnien remonte à la fondation de la nation par Gilles le Breton, dit l'Unificateur, en l'an 979 du calendrier impérial, an 1 pour les Bretonniens. Dans les pages qui suivent, les dates seront données selon le calendrier bretonnien, suivies de l'équivalent dans le calendrier impérial, entre parenthèses. Ainsi, nous sommes actuellement en 1544 (2522 CI).

Avant le royaume



L'histoire du pays débute il y a 3500 ans, lorsque les Bretonni, cavaliers courageux et belliqueux, traversèrent les Montagnes Grises pour s'établir dans la région qui allait devenir la Bretonnie. Ces tribus luttèrent durant des siècles contre les peaux-vertes qui infestaient ces terres, mais elles finirent par prendre le dessus et repousser les orques et les gobelins. Les tentatives visant à pénétrer la forêt de Loren s'avérèrent moins fructueuses, ne laissant qu'une poignée de survivants devenus fous en raison de la magie féerique de l'endroit. En l'espace de quelques siècles, ces bois acquirent la réputation de renfermer un pouvoir inaccessible au royaume des mortels.

Lorsque Sigmar Heldenhammer unifia les tribus de l'Empire, il fit appel aux Bretonni pour qu'ils rejoignent son alliance. Mais les chefs des vingt tribus refusèrent de s'incliner devant un étranger. Sigmar lutta contre les peaux-vertes sans leur aide et forgea son Empire. Les Bretonni allaient rester des tribus querelleuses pendant encore près d'un millénaire.

Le nombre des tribus diminua avec le temps, les plus fortes s'arrogeant les terres des plus faibles, tandis que les clans isolés tombaient sous les assauts des orques, du Chaos et des morts-vivants. En l'an –208 (770), les terres des Bretonni furent divisées en seize cantons, chacun contrôlé par une tribu dominante, menée par son duc. Ces cantons forment la base des duchés actuels, même si deux d'entre eux, le Cuileux et la Glamborielle, ont depuis été assimilés par d'autres régions.

Le Cuileux fut le premier à tomber, en –48 (930). Une gigantesque horde d'orques menée par le seigneur de guerre Gragabad se déversa depuis le massif d'Orquemont et envahit les terres du duc. Les cavaliers du Cuileux lancèrent un assaut désespéré et, bien que les peaux-vertes tombassent comme le blé sous la faux, elles étaient trop nombreuses et les chevaliers du Cuileux périrent jusqu'au dernier.

Juste après ce désastre, les armées de Quenelles et de Brionne vinrent à la rencontre des orques affaiblis et les mirent en déroute. Les deux armées bretonni se retrouvèrent face à face, mais aucune ne se sentit d'humeur à prendre les terres de Cuileux à la pointe de la lance. Les deux ducs optèrent alors pour la solution du duel, avec la promesse que le vainqueur ajouterait le Cuileux à son duché. Le seigneur de Brionne fut occis et le Quenelles s'agrandit.

Avant l'unification



La destruction du Cuileux marque le début des guerres qui ne connurent de fin qu'avec l'unification du royaume. En –46 (932), Baudouin, jeune duc de Brionne, mena ses armées à la victoire. Il vainquit les hordes de Gragabad et tua leur seigneur de guerre en combat singulier. Au cours de cette bataille, la grande hache de Gragabad se ficha dans le bouclier de Baudouin et le duc combattit jusqu'à la fin avec ce curieux écu. Plus tard, la hache fut adoptée comme symbole du duché de Brionne, en souvenir de cet événement.

Mais cette victoire ne découragea pas les orques. Aux alentours de –30 (948), les duchés septentrionaux furent assaillis par les peaux-vertes, tandis que des hommes-bêtes affluaient de la forêt d'Arden et que des pillards norses s'abattaient depuis les mers. Les tribus du nord durent se réfugier dans leurs forteresses, réduites à défendre leurs châteaux pendant que l'ennemi rôdait à loisir sur leurs terres.

En –26 (952), Gilles de Bastogne, l'héritier du duc, terrassa Smearghus, le wyrm rouge, au cœur de la forêt de Châlons. Bien que gravement blessé, il parvint à ramener la tête du monstre jusqu'au château de Bastogne, où elle est toujours juchée au-dessus de la porte de Gilles, ainsi nommée en l'honneur du fier combattant. Gilles se fit tailler une cape en peau du dragon et le monstre devint son blason personnel.

En –4 (974), les orques lancèrent une offensive gigantesque depuis les montagnes et les forêts, comme on en avait jamais vu jusque-là. Les Bretonni furent incapables de se venir mutuellement en aide et le duché de Glamborielle fut totalement détruit, ses terres revenant plus tard à la Gasconnie. L'année suivante, le duc de Bastogne perdit la vie en tentant de repousser un assaut sur ses terres et Gilles le Breton, alias l'Unificateur, lui succéda.

L'unification



Gilles rassembla ses troupes et prit leur tête jusqu'à Bordeleaux, avec la ferme intention d'empêcher les hordes de peaux-vertes de se

rassembler pour former une gigantesque armée, capable de balayer l'humanité. Thierry de Lyonesse, son ami d'enfance, et le seigneur Landouin de Moussillon, plus grand chevalier de l'histoire, se joignirent à lui. Leurs terres étaient également menacées et ils espéraient dans le pire des cas mourir glorieusement aux côtés de Gilles.

Les chevaliers établirent leur campement à la lisière de la forêt de Châlons, tandis qu'à quelques centaines de mètres de là, les feux de camp des orques étaient plus nombreux que les étoiles dans le ciel. Gilles et ses compagnons s'enfoncèrent de quelques foulées dans la forêt, pour dresser le camp près d'un lac et préparer tranquillement la bataille.

En plein conseil de guerre, l'endroit fut soudain baigné d'une vive lueur et l'odeur des prairies estivales parfuma l'air. Une femme magnifique, vêtue d'un blanc étincelant et tenant une coupe d'or de laquelle jaillissait une véritable cascade de lumière, émergea du lac et marcha en direction des chevaliers, la surface de l'eau ne présentant pas la moindre ondulation et ses vêtements restant parfaitement secs.

Atteignant la rive, elle se tint devant Gilles et ses compagnons.

« Lève-toi et bois, Gilles le Breton, premier Roy de Bretonnie. Abreuve-toi de l'honneur et de la chevalerie et de la force. » Gilles se redressa pour boire au Graal qui lui était offert. Au moment où le liquide scintillant toucha ses lèvres, toute lassitude quitta ses os et ses yeux commencèrent à briller d'une lueur diffuse. La Dame s'adressa de nouveau à lui.

« Va en mon nom, Gilles le Breton. Va et vaincs sous ce signe. » Ce disant, elle effleura la bannière de Gilles et là où se tortillait précédemment la représentation de Smearghus, apparaissait désormais le portrait doux et bienveillant de la Dame. Elle se tourna ensuite vers les compagnons de Gilles.

« Levez-vous et buvez aussi, Landouin et Thierry, Compagnons du Graal. Buvez pour épauler votre seigneur. » Les chevaliers s'exécutèrent et une lueur recouvrit leur corps, tandis que leurs armes semblaient brûler d'un feu intérieur.

Les trois Chevaliers du Graal, premiers du nom, sortirent de la forêt pour rallier leurs troupes à l'aube et affronter la horde qui les attendait.

Les douze grandes batailles



Gilles le Breton et ses compagnons menèrent douze grandes batailles contre la horde d'ennemis qui menaçait d'éliminer les Bretonni. Le conflit dura deux ans, en –1 et 0 (977 et 978), et se déroula sur l'ensemble de la Bretonnie. Chaque bataille a inspiré plus de

chansons qu'un érudit humain pourrait n'en lire en y consacrant toute son existence.

La première bataille

Le matin qui suivit sa rencontre avec la Dame du Lac, Gilles le Breton partit avec ses osts à l'assaut des orques qui assiégeaient Bordeleaux. Les trois Compagnons du Graal firent à eux seuls tomber autant de peaux-vertes que le reste de leurs armées réunies, et les orques furent repoussés vers l'océan. Les seigneurs Marcus de Bordeleaux et Frédémond d'Aquitanie joignirent leurs troupes à celles de Gilles.

Après le banquet de la victoire, apparut la Dame du Lac dans la salle privée où étaient réunis les seigneurs. Elle présenta le Graal à Marcus et Frédémond, qui y burent, et Marcus fit de cette pièce de son château la première chapelle du Graal, site d'une sainteté encore aujourd'hui sans égale.

La seconde bataille

Alors que les Compagnons chevauchaient au secours de Brionne, ils furent bloqués par l'armée du bouffi seigneur de guerre orque Brogtar. Le seigneur Frédémond invoqua une grande volée de faucons, qui s'en prirent aux monstres volants des orques dans les airs. Les Compagnons se frayèrent un chemin jusqu'au cœur de l'armée ennemie où Landouin terrassa le chef orque.

La troisième bataille

Les Compagnons parvinrent à Brionne où ils découvrirent le château assiégé, entouré d'innombrables peaux-vertes. Ils prirent les assiégeants à revers, les dispersant comme des fétus de paille. Le seigneur Baudouin surgit avec ses chevaliers, avec qui il rencontra Gilles au beau milieu des armées orques. Alors que les deux hommes s'embrassaient comme deux frères, la Dame du Lac apparut soudainement derrière eux, et Baudouin but au Graal, tandis que hurlaient et tombaient les orques tout autour d'eux. Bien que les chevaliers fussent en sous nombre, à un contre trois cents, les orques ne purent leur faire face et durent battre en retraite.

La quatrième bataille

Poussée par les visions qu'elle reçut de la Dame, l'armée traversa la Brienne en direction de l'est, passant la Gasconnie pour se rendre en Quenelles. Alors qu'ils chevauchaient, le seigneur Lombard de Gasconnie se joignit à leur bannière, mais il n'était pas Compagnon du Graal. Au moment où les hommes atteignirent Quenelles, ils s'aperçurent que la lisière de la forêt de Loren était en flammes, assaillie par les orques. Certains chevaliers craignaient de s'aventurer en ces lieux, redoutant de provoquer l'ire des fées, mais Gilles les y intima, assurant que les fées allaient se montrer indulgentes avec ceux qui venaient les secourir.

Ses paroles se révélèrent fondées, car la lassitude quitta les chevaliers comme on enlève un lourd manteau. Dans le feu de la bataille, les arbres s'agitèrent pour assister les hommes, tandis que les fées elles-mêmes voletaient dans les ombres, apparaissant un instant pour terrasser cent, non, mille orques, avant de disparaître de nouveau.

Dans l'ombre des arbres, les hommes de Gilles et des Compagnons rencontrèrent Rademond le Pur, seigneur de Quenelles. Quand s'enfuirent les derniers orques, la Dame du Lac accorda un repos paisible à tous ces vaillants défenseurs. À leur réveil, toutes leurs plaies et leur fatigue avaient disparu, et Rademond, comme Lombard, brillaient de la même lueur que les autres compagnons. La Dame, disaient-ils, leur avait rendu visite en songe, ce que nul ne pouvait réfuter.

La cinquième bataille

Chevauchant vers le nord, en direction de Parravon, les Compagnons trouvèrent la magnifique cité en ruine, des géants l'ayant arrosée d'énormes rochers depuis les hauteurs. Le seigneur Agilgar de Parravon, monté sur Glorfinial, son fidèle pégase, s'élança dans les airs pour affronter l'ennemi, mais des gobelins de la Main Tranchée en profitèrent pour mettre les rues de la ville à feu et à sang. La charge de l'armée de Gilles balaya les peaux-vertes, débarrassant la cité de ces raclures.

~ TOMBEAUX DES SEIGNEURS CAVALIERS ~

Les Bretonni de l'époque primitive enterraient leurs seigneurs dans des tombeaux souterrains, auxquels on accédait par un long puits vertical. La sépulture à proprement parler était marquée par quelques hautes pierres dressées et resserrées. Les seigneurs étaient enterrés avec quelques-uns de leurs biens les plus précieux, tandis que pièges et sorts protégeaient l'accès aux tombes. La plupart de ces sites ont été oubliés au fil des millénaires, mais les tombeaux ont survécu.

~ LES DESCENDANTS DE CUILEUX ~

Les chevaliers de Cuileux moururent tous lors de leur dernière bataille, mais certains avaient des enfants, et l'arrivée des armées de Brionne et de Quenelles empêcha les orques d'éradiquer ces lignées. C'est ainsi que les descendants de l'armée de Cuileux ont survécu aux siècles et vivent toujours en Bretonnie. Il est fort probable qu'un village ait perpétué une tradition de mariage entre seuls descendants de ces chevaliers, et comme les rois bretonniens de tout âge ont rendu hommage au sacrifice des nobles hommes de Cuileux, cela signifie que d'un point de vue légal, ces paysans sont tous nobles. On peut donc imaginer qu'un personnage joueur issu de ce village souhaite ratisser les cours de Bretonnie pour faire reconnaître cette situation.

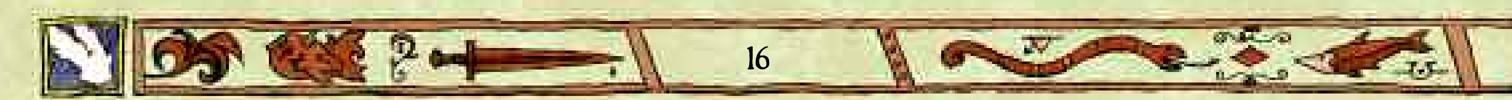
~ LA TÊTE DU WYRM ~

Les habitants de Bastogne commencent à rêver que la tête de Smearghus s'adresse à eux, les exhortant à commettre des horreurs. Certains ont même entendu la voix alors qu'ils étaient éveillés et une vague de crimes odieux se met à ravager la ville. Les personnages joueurs sont sur place et l'on fait appel à eux pour résoudre le problème. L'un d'entre eux se met alors à rêver du dragon.

~ LE LAC ~

Le lac au bord duquel Gilles et ses compagnons rencontrèrent la Dame serait assurément le site le plus sacré de toute la Bretonnie, si seulement les gens pouvaient le situer. La légende est claire sur un point : le lac se trouve près de l'orée occidentale de la forêt de Châlons, et de nombreux chevaliers ont battu le secteur à plusieurs reprises au cours des 1 500 dernières années, sans succès. La plupart des gens pensent que la Dame soustrait le lac à la vue de ceux qui ne sont pas dignes de l'apercevoir et que quiconque sera autorisé à le trouver est voué à un destin comparable à celui de Gilles en personne.

Les quelques personnes qui estiment que l'échec répété de ces recherches n'est que la preuve qu'il s'agit bien d'une légende et rien d'autre gardent leur conviction pour eux ou quittent la Bretonnie.



~ LE TRAIT DÉCISIF ~

On dit que le trait qui frappa Gilles, et dont il se servit pour tuer ensuite la vouivre, existe toujours. Il s'agit d'un objet d'une grande puissance, qui a le pouvoir de placer le porteur dans des situations critiques, dans lesquelles il peut selon ses actes tendre vers la gloire ou, au contraire, subir une lourde perte. Le trait se fiche des objectifs de son porteur et ceux qui mènent une lutte désespérée pour une cause qui les touche profondément partent parfois à la recherche de l'objet, dans l'espoir que les événements engendrés leur offrent une victoire sans cela impensable.

~ LES MARAIS DE SANG ~

Le bourbier formé par le sang des peaux-vertes existe toujours à Couronne. Il se trouva fort diminué il n'y a pas si longtemps, mais la Tempête du Chaos approchant, il se mit à croître d'année en année, avalant de petits villages sur sa route. Les fantômes et morts-vivants du même acabit sont courants dans ce vil marécage, mais les rumeurs évoquent des choses plus terribles encore. Tous s'accordent sur le fait qu'on ne peut y trouver d'eau potable. Maintenant que la progression de la Tempête du Chaos a été rompue, certains individus commencent à envisager de repousser le marais.

La sixième bataille

Les Compagnons, désormais rejoints par Agilgar, continuèrent vers le nord, cette fois-ci vers Montfort, où ils trouvèrent la forteresse assiégée. L'ost du seigneur Martrud se battait avec héroïsme, mais il était en sous nombre. Poussant un cri de guerre qui fit trembler la montagne, Gilles mena la charge, mais un trait, tiré par l'une de ces déshonorantes machines gobelines, le frappa en pleine poitrine. Ses Compagnons se rassemblèrent autour de lui et parvinrent à se frayer un chemin jusqu'à Montfort, à la pointe et au tranchant de la lame. Ils y furent accueillis par Martrud.

Gilles était en proie à une fièvre délirante et les Compagnons craignaient pour sa vie, le veillant à tour de rôle. Au bout d'un moment, ce privilège revint aux seigneurs Agilgar et Martrud, plus récents chevaliers à avoir rejoint l'armée. Pendant leur veille, une belle demoiselle apparut dans la chambre et badigeonna le front de Gilles du liquide contenu dans le Graal qu'elle tenait dans la main. Elle demanda ensuite aux deux ducs de boire à la coupe, afin qu'ils devinssent de véritables chevaliers du Graal.

Quand ils reportèrent de nouveau leur attention vers Gilles, les yeux de ce dernier étaient ouverts, sa respiration avait repris un rythme normal et, rugissant, il parvint à extraire le trait fiché dans sa poitrine, avant de se mettre sur pied et de reprendre sans attendre le commandement de son armée qu'il mena sur le champ de bataille. À peine eut-il passé les portes de la forteresse qu'il fût assailli par trois vouivres. Il les terrassa sans faire un pas de plus, plongeant dans l'œil de l'une d'entre elles le trait qui l'avait cloué au lit. Ragaillardis par les actes de leur chef, les assiégés frappèrent de plus belle. Si grand cependant était le nombre de leurs ennemis qu'il leur fallut une semaine pour lever le siège et repousser les gobelins dans les montagnes.

La septième bataille

La fuite de son ennemi ne satisfit aucunement Gilles et il rassembla de nouveau son armée pour s'enfoncer dans les boyaux enténébrés de la terre. Ces viles galeries n'étaient illuminées que par les nimbes des chevaliers de Graal et les osts purent s'engouffrer dans les souterrains des rois gobelins, qu'ils massacrèrent, brisant une bonne fois



pour toutes l'unité des tribus de la race. Ils s'en retournèrent pour s'extirper de ces immondes entrailles et émergèrent couverts du sang noir de leurs ennemis.

La huitième bataille

Fort de dix seigneurs bretonni sous sa bannière, Gilles prit la direction de l'ouest pour affronter les peaux-vertes qui pillaient Gisoreux. Rejoint par Beren, seigneur de cette terre, il affronta une horde constituée de nombre des meilleurs chamans orques. Ceux-ci déversèrent leur infâme magie sur les Bretonni, mais ce déploiement de moyens fut bien inutile, car le pouvoir de la Dame protégeait les chevaliers, et les Compagnons chassèrent l'ennemi dans le sang.

La neuvième bataille

L'armée reprit sa route vers l'ouest, en direction de Moussillon. Cette terre qui fut autrefois la plus belle de toutes n'était plus qu'une désolation roussie sur laquelle vagabondaient librement des bandes de peaux-vertes. Landouin en eut le cœur fendu, car son pays et son peuple étaient en ruine. À la ville de Moussillon, l'armée fut accueillie par Folgar d'Artenois, qui rapporta qu'une horde d'hommes-bêtes et de morts-vivants s'approchait à grand pas. Les Compagnons se répartirent la défense de Moussillon et tous luttèrent avec une bravoure sans pareille.

Gilles trancha lui-même la tête de quelque dragon, tandis qu'Agilgar, monté sur Glorfinial, partit affronter les monstruosités aux ailes de chauve-souris qui sévissaient dans le ciel. Thierry terrassa un géant à deux têtes et la bataille s'acheva lorsque Landouin mit fin à la misérable vie du sorcier qui avait réveillé les morts, instant qui vit la moitié de l'armée ennemie s'écrouler. Les hommes-bêtes s'enfuirent vers la forêt, poursuivis par les Compagnons. Beren et Folgar revinrent, étincelants, contant le récit de leur rencontre avec une belle demoiselle portant un Graal, sous les premiers rameaux de la forêt.

La dixième bataille

Les seigneurs victorieux prirent la direction du nord. Ils chevauchèrent à travers la forêt d'Arden, où nulle vile créature n'osa déranger le formidable ost, jusqu'au port de L'Anguille, construit par les elfes. La grande cité était assiégée par les Norses, qui attaquaient par la mer, mais affluaient aussi par les terres. Le seigneur Cordouin de L'Anguille se fraya un passage au beau milieu des assaillants et joignit ses forces à celles des Compagnons. Mais la bataille continuait de faire rage et lorsque la nuit tomba, nul signe de victoire n'était visible.

Au bout d'un certain temps, le seigneur Marcus de Bordeleaux défia le chef des hommes du nord, Svengar de la tribu des Skaelings, en combat singulier, avec un enjeu simple : le perdant devrait se retirer avec toutes ses forces. Trop fier pour refuser, le guerrier géant affronta le seigneur Marcus au sommet du grand phare et ils combattirent devant toute la Bretonnie. Au fil de la nuit, les éléments semblaient avantager les deux marteaux de Svengar, mais lorsque perça l'aurore, le seigneur Marcus connut un renouveau de force et repoussa les assauts du colosse du nord. Portant un dernier coup, Marcus pourfendit le géant, dont le corps vint s'écraser sur les récifs en contrebas.

Leur chef disparu, les Norses s'en retournèrent à leurs navires et s'en allèrent.

La onzième bataille

À l'issue d'une simple nuit de repos, les Compagnons chevauchèrent vers l'est, en direction de Couronne, où ils furent rejoints par le seigneur Carléond. Ensemble, ils luttèrent contre une horde d'orques aux abords de la Sannez. Ils en sortirent victorieux et les eaux du fleuve furent noires de sang. Apeurés par la lueur qui enveloppait les Compagnons du Graal, les peaux-vertes furent terrassés dans de telles proportions que la terre se transforma en un bourbier de sang.

La douzième bataille

Les Compagnons se réunirent à Couronne où ils eurent vent d'une nouvelle horde d'hommes-bêtes, de trolls et de créatures sans nom du Chaos, qui se déversait depuis la forêt d'Arden. Alors qu'ils ceignaient leurs épées pour aller contrer la menace, un autre messager rapporta la présence de dizaines de tribus de peaux-vertes venues des hauteurs des Sœurs Pâles. Et, comme l'armée s'amassait devant la muraille de Couronne, d'ignobles rats humanoïdes firent irruption depuis le cœur de la ville. Ces monstres surgissaient à tous les coins de rue, encerclant les Bretonni de tout côté.

Alors que les seigneurs tenaient un dernier conseil de guerre avant le combat, la Dame du Lac se joignit à eux. Elle fit boire les seigneurs Cordouin et Carléond au Graal et les Compagnons atteignirent enfin le nombre fatidique de quatorze. Puis, elle bénit l'armée et lui intima de combattre en son nom.

Plus confiants que jamais, les chevaliers prirent le chemin du champ de bataille, convaincus que personne ne pourrait leur résister. La bataille fit rage pendant des semaines, un nombre toujours croissant de créatures immondes sortant des antres de l'ennemi, s'abattant sur les armées des Bretonni telle une grande marée de tempête sur la falaise.

Quand enfin cessa le grondement de la guerre, les plaines de Couronne étaient recouvertes des corps des défunts qui s'entassaient à hauteur du garrot d'un cheval. Les dépouilles de l'ennemi furent brûlées et la fumée du bûcher vint assombrir le jour, tandis que ses

~ Les batailles ~

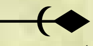
Les grandes batailles inspirent le gros des récits épiques de Bretonnie. De nombreux chevaliers s'efforcent de visiter chacun des champs de bataille correspondants au moins une fois durant leur épisode de chevalier errant. Quand l'un d'entre eux entreprend une quête au nom de la Dame du Lac, il n'est pas rare qu'il découvre que les éléments de sa mission rappellent étrangement les événements des grandes batailles et qu'il rencontre la Dame la veille de sa dernière et plus glorieuse lutte.




flammes illuminaient la nuit, si bien que durant des mois, personne ne put distinguer l'un de l'autre.

Ce fut ainsi que les Bretonni s'unirent et que l'on repoussa l'ennemi du pays. En présence de toute l'armée, la Dame du Lac couronna Gilles, premier Roy de Bretonnie, et l'acclamation fit trembler la montagne.

Louis l'Impétueux



En l'an 17 (995), Gilles le Breton fut frappé par un trait lâchement tiré alors qu'il défiait les seigneurs de guerre orques des Montagnes Grises, à l'orée de la forêt de Loren. Mortellement blessé, il eut une vision et demanda à ses Compagnons de le mener sur la rive d'un lac proche. Une embarcation aux allures funéraires l'y attendait et les chevaliers placèrent leur Roy sur la bière avant de regarder le bateau dénué d'équipage le porter dans les brumes et hors de ce monde. La croyance veut que ses dernières paroles fussent une promesse :

« Quand la Bretonnie sera en grand péril, quand tout espoir semblera perdu, je reviendrai vous aider. »

Avec la mort de Gilles, le pays se trouva orphelin d'un Roy, sans règle établie pour en choisir un nouveau. Certains proposèrent Louis, le fils unique de Gilles, né dans de mystérieuses circonstances, dont on murmurait qu'il était le fils de la Dame en personne. Mais d'autres objectaient son jeune âge, estimant que la couronne devait revenir à l'un des Compagnons du Graal, Landouin, Thierry et Marcus apparaissant comme les meilleurs candidats.

Le Grand Conseil s'accorda sur le fait que seul un homme ayant bu au Graal pouvait devenir Roy de Bretonnie, ce qui sembla mettre un terme aux espoirs de Louis. Mais au lieu de cela, il se leva et annonça qu'il allait partir en quête du Graal et boire à la coupe. Il demanda aux seigneurs Landouin, Thierry et Marcus d'officier comme régents jusqu'à son retour, et le conseil prit fin quand les trois ducs acceptèrent.

La déclaration audacieuse de Louis lui valut le qualificatif d'Impétueux, et les récits relatant ses exploits affluèrent de tout le royaume.

En l'an 23 (1001), Louis se présenta de nouveau à la cour, étincelant de lumière et chevauchant un noble cheval de bataille. Nul ne put réfuter qu'il avait trouvé le Graal et bu son eau. Il fut donc accueilli en Roy.

Louis rédigea l'Édit de la Chevalerie, qui réglementait le code qu'avaient respecté tous les Compagnons, et sa propre aventure servit de modèle à tous les chevaliers de la Quête qui suivirent. Ceux qui remplissaient leur quête devenaient des chevaliers du Graal et formaient l'élite du pays, les Compagnons du Graal disparaissant les uns après les autres.

Les guerres saintes



Les jeunes chevaliers bretonniens passent tous par un épisode de chevaliers errants, au cours duquel ils vont à la rencontre de périls pour prouver leur valeur. Seuls ceux qui en sortent victorieux peuvent prétendre au titre de chevaliers du Royaume. Le Roy de Bretonnie peut profiter de cette coutume pour déclarer une guerre sainte, sorte de grande campagne qui accorde le titre supérieur à tous les chevaliers qui participent.

La première guerre de ce type eut lieu en 471 (1449) contre les Arabes qui avaient envahi l'Estalie. Ces derniers furent délogés et une seconde armée qui eut vent de la victoire en chemin, dévia sa route pour aller déblayer les peaux-vertes qui infestaient les terres qui devinrent ensuite les Principautés Frontalières. C'est depuis cette époque que les relations entre la Bretonnie et les nains sont plutôt bonnes, sans toutefois atteindre la connivence que l'on connaît entre la race naine et l'Empire.

La guerre sainte qui fut déclarée en 1223 (2201) avait pour objectif de nettoyer la Bretonnie de toute présence orque. Bien qu'une telle mission n'ait jamais été réaliste, l'ardeur des chevaliers bretonniens fut telle que les frontières des duchés s'élargirent pour inclure de nombreux massifs montagneux qui étaient jusque-là la chasse gardée des peaux-vertes.

Lors d'une tentative visant à imiter son prédécesseur, le Roy Charles déclara une guerre sainte en 1442 (2420), avec l'ambition de débarrasser le monde entier de toutes les peaux-vertes. Le nombre de chevaliers qui partirent à la guerre était si important que la Bretonnie se trouva à la merci des assauts orques. En 1510 (2488), un formidable ost de chevaliers disparut au col de la Mort, probablement massacré par le seigneur de guerre orque noir Morglum Brise-nuque. Le Roy mit alors un terme à cette guerre sainte.

> **~ PARTIR EN QUÊTE DE GILLES ~**
>
> Une légende circule parmi les chevaliers du Graal depuis des siècles. Elle raconte que Gilles rassemble une armée pour l'épauler à son retour. Seuls les chevaliers ayant accompli des exploits peuvent rejoindre cet ost, mais lorsque c'est le cas, ils retrouvent toute leur vigueur et connaissent un sommeil magique jusqu'à l'heure fatidique. Les chevaliers du Graal qui ressentent les effets de l'âge s'engagent souvent dans une quête visant à retrouver leur premier Roy pour se joindre à lui, mais la plupart ont besoin de protection, car leur heure de gloire est derrière eux et leurs membres fatigués ne manient plus la lance avec la même force.

La chute du Moussillon



Landouin était le plus illustre et le plus pur des Compagnons, mais ses successeurs ne pouvaient en dire autant, et le Moussillon acquit la réputation d'une terre maudite, infestée par les morts sans repos.



En 835 (1813), la peste (ou fièvre) rouge ravagea la Bretonnie et les skavens tinrent le siège de Brionne et de Quenelles. Le duc Mérovée de Moussillon et ses chevaliers ne furent pas atteints par l'épidémie et ils accoururent pour aider les assiégés et renvoyer les skavens dans leurs terriers. Lors du festin de la victoire qui se tint dans le Moussillon, les seigneurs invités se montrèrent offusqués par les criminels qui étaient empalés et embrochés dans le château même, si bien que Mérovée estima que son hospitalité avait été déshonorée. Le Roy s'exprima en défaveur de la cruauté du duc, et ce dernier accusa à son tour le Roy de tenter de le destituer. Il le défia en combat singulier.

Le Roy accepta et Mérovée remporta le duel, l'égorgeant à mains nues, avant de boire le sang du souverain dans un gobelet. Horrifiés, les autres seigneurs levèrent leurs armées et la plupart des terres du Moussillon furent annexées par la Lyonesse.

En 1319 (2297), le duc Maldred du Moussillon affirma avoir pris la Dame du Lac pour épouse. Il se présenta avec sa femme en tenant une coupe étincelante qu'ils prétendaient être le Graal. De nombreux chevaliers qui se sentaient mal considérés accoururent alors sous leur bannière. Alors que le duc chevauchait vers Gisoreux pour revendiquer la couronne, il fut accueilli par une armée du Roy. Maldred brandit alors le Graal, exhortant ceux qui osaient s'opposer à son porteur à se faire connaître.

Alors que les soldats du Roy restaient silencieux, le Chevalier de Sinople émergea de la forêt et vint défier le duc. À cet instant, tous virent la Dame du Lac qui se tenait derrière le Roy, le véritable Graal dans la main. La fausse relique apparut alors comme la clinquante contrefaçon qu'elle était et les partisans de Maldred l'abandonnèrent en masse. Le duc partit se réfugier dans son château, mais le Roy le priva à la fois de son titre et de son statut de noble. Depuis cet épisode, il n'y a jamais plus eu de duc de Moussillon.

~ LE FAUX GRAAL ~

La coupe que portait l'épouse de Maldred n'était certes pas le Graal, mais il s'agissait d'un artefact d'une puissance considérable. On perdit sa trace lorsque Maldred, son épouse et l'essentiel de la population du Moussillon succombèrent à la peste rouge de 1322 (2300). Si jamais l'objet devait tomber entre les mains d'un individu peu scrupuleux, tel que le Chevalier Noir qui se présente comme le duc légitime de Moussillon, il pourrait s'avérer dévastateur.

Les morts-vivants



La Bretonnie a toujours été la proie des morts-vivants. Très récemment, en 1513 (2491), l'abbaye de la Maisontaal fut saccagée par le nécromancien Heinrich Kemmler et son armée. Les assaillants ne furent repoussés que par les efforts de Tancred, duc de Quenelles, et ses chevaliers. Mais les morts sans repos sévissent toujours.

La menace morte-vivante la plus spectaculaire reste le Duc Rouge. En 476 (1454), cette créature terrorisa l'Aquitanie avant d'être terrassée par le Roy, durant la bataille de Ceren. En 954 (1932), il se releva de sa tombe et tua le duc d'Aquitanie sur le champ de bataille. Les chevaliers avaient remporté l'affrontement, mais le Duc Rouge était toujours debout. Il dut se retrancher dans la forêt de Châlons, où il est probable qu'il se terre encore aujourd'hui.







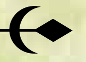


GOUVERNEMENT ET AFFAIRES ÉTRANGÈRES

« Ce genre de système politique existe aussi dans l'Empire. Nous appelons cela l'extorsion de protection. »

**—Matthias von Pfeildorf,
ancien envoyé impérial à Couronne**

Chapitre III



Si vous parlez de politique bretonnienne à un habitant moyen du Vieux Monde, il pensera aussitôt aux chevaliers prononçant des serments d'allégeance, aux querelles de sang entre familles d'aristocrates s'étendant sur des générations et au grand apparat de la cour royale. Il s'agit assurément là d'éléments importants du royaume et il est vrai que les paysans sont exclus du pouvoir officiel. Mais cette ségrégation ne signifie pas que les paysans ne prennent aucune part à la gestion du pays, loin de là. La politique invisible de la Bretonnie, le tissu de relations et de responsabilités qui lie seigneurs et paysans, sont aussi importants, tumultueux et brutaux que les rapports ostensibles entre membres de la noblesse.

LE SYSTÈME FÉODAL

La politique nobiliaire s'illustre dans le système féodal, approche archaïque que l'on trouvait dans le Vieux Monde il y a plusieurs siècles. La Bretonnie est désormais le seul pays où persiste cette méthode. Ainsi, le système dit féodal est basé sur des serments de loyauté liant les individus et ne présente aucune conception abstraite de l'État. Si les Bretonniens se considèrent comme une nation comparable à l'Empire, la Bretonnie n'est pas définie plus précisément d'un point de vue légal que par «tous ceux dont la loyauté va en fin de compte au Roy de Bretonnie et les terres qu'ils possèdent.»

Les paysans forment la clef de voûte du système féodal et sont tenus de servir la noblesse et de lui obéir. Ils ne prononcent aucun serment, car les manants ne sont pas considérés comme des individus suffisamment honorables pour respecter leurs promesses. On se contente donc de leur confier des tâches et de s'assurer qu'ils les remplissent, en recourant à la force si nécessaire.

La noblesse



Les aristocrates sont liés les uns aux autres par des vœux: les serments d'allégeance. Un noble s'engage ainsi envers un noble qui lui est supérieur, lui promettant son aide militaire en retour de moyens de subsistance.

Les nobles sont répartis en quatre classes, qui équivalent plus ou moins à des grades. De nombreux aristocrates appartiennent à plus d'une classe: c'est ainsi que Louen Cœur de Lion est à la fois Roy de Bretonnie et duc de Couronne, son rang étant défini par son titre le plus prestigieux.

Le Roy

Au sommet de la hiérarchie trône le Roy. Il est le souverain, ce qui signifie qu'il n'est soumis à aucune législation. Il peut édicter des lois à son gré, et tout ce qu'il fait est légal, par définition. Si le Roy était corrompu, la Bretonnie devrait faire face à de sérieux soucis. Mais Louen est un brillant modèle de chevalerie, comme le furent la plupart de ses prédécesseurs. Le pouvoir du Roy permet ainsi de contrôler les abus des nobles de moindre rang, y compris ceux qui tentent d'exploiter bassement la lettre de la loi au détriment de son esprit.

Les ducs

En dessous du Roy, on trouve les ducs. Le duc bretonnien est investi d'un pouvoir royal au sein de son duché, mais il n'en reste pas moins un sujet du Roy. Cela signifie qu'un duc n'enfreint jamais la loi dans son propre duché, à moins de désobéir à un ordre du Roy en personne. Contrairement à l'autorité royale, celle des ducs a donné lieu à des abus, notamment dans le Moussillon. Cette contrée est d'ailleurs dépourvue de duc actuellement, pour éviter qu'un individu ait le moindre pouvoir dans une région aussi corrompue. Tous les ducs se voient directement attribuer leurs terres par le Roy. Louen est également duc de Couronne, par décision du Roy. Il s'est donc attribué ce duché. Légalement, il est deux individus bien distincts.

En théorie, le Roy peut nommer autant de ducs qu'il le souhaite, mais ce titre a peu de sens quand il n'est pas associé à des terres. Dans la pratique, seuls les quatorze grands fiefs hérités de Gilles et de ses Compagnons sont considérés comme dignes du statut de duché.

> **~ LES VŒUX CHEVALERESQUES ~**
>
> *Je promets de servir et d'offrir ma loyauté, mon âme et mon corps à mon seigneur. Quand sonnera le clairon, je chevaucherai et combattrai au nom du suzerain et de la Dame. Jusqu'à mon dernier souffle, les terres qui m'ont été léguées resteront vierges de la souillure du mal. L'honneur est souverain. La chevalerie est reine. J'en fais le serment sur mon sang et sur mon souffle.*

Les barons

Les barons sont des nobles à qui le Roy a personnellement attribué des terres, mais qui ne sont pas considérés comme ducs. Ils sont sujets de la loi et de l'autorité royales mais pas de celles des autres nobles, y compris des ducs. C'est ainsi que, légalement, une baronnie est indépendante du duché dans lequel on la trouve. La Bretonnie compte peu de barons. Il est à noter que les nobles qui se sont vus attribuer une terre par Louen, duc de Couronne, ne sont pas barons, contrairement à ceux à qui il a cédé un fief au titre de Roy de Bretonnie.

Les seigneurs

En dessous des barons, on trouve les seigneurs, qui sont des nobles ayant reçu des terres d'un suzerain autre que le Roy. Ils sont soumis à la loi royale, à la loi ducale du duché sur lequel s'étend leur terre et aux lois de leur supérieur direct. Même les vassaux d'un baron sont soumis à la loi ducale, l'immunité baronniale n'étant pas transmise. Les seigneurs constituent l'écrasante majorité de la noblesse foncière de Bretonnie.

Les chevaliers

La base de la hiérarchie aristocratique est constituée des chevaliers. Ceux-ci ne détiennent aucune terre et servent souvent leur suzerain en échange du gîte et du couvert. Il faut préciser que tous les hommes nobles sont également chevaliers. Seuls les chevaliers qui ne portent aucun autre titre sont considérés comme au bas de l'échelle.

~ Les devoirs du paysan ~

Fils de la terre, tu es né pour travailler et servir, sous la protection de l'élite. À ton glorieux seigneur, tu accorderas les impôts exigés. Tous les jours tu travailleras, à l'exception des fêtes, et ne garderas pas plus d'un dixième du fruit de ton labeur pour tes parents et amis. Réjouis-toi ! Car un chevalier de Bretonnie est ton bouclier.

Titres honorifiques

Les titres honorifiques s'accompagnent de droits légaux de moindre importance que ceux des titres d'autorité.

Comte

Les comtes sont des nobles riches et influents. Ce titre ne leur accorde aucune autorité supplémentaire, mais montre la reconnaissance du Roy à leur égard. De nombreux comtes sont également barons, mais ce n'est pas systématique.

Marquis

Un marquis est un noble responsable d'un fief susceptible d'être assailli, souvent à la frontière du royaume. Il est autorisé à rassembler des forces et à ériger des fortifications sans attendre la permission de ses supérieurs.

Gouverneur

Un gouverneur est un noble responsable d'un château important, appartenant généralement à son supérieur féodal. En l'absence de son seigneur, il détient toute l'autorité sur l'édifice et les terres attenantes.

Grand justicier

Les grands justiciers sont des experts en matière de loi. Ils ont le pouvoir de faire appliquer les règles du noble qui les a nommés. Les grands justiciers du Roy sillonnent le royaume pour faire appliquer la loi royale.








~ UNE MAISON DÉCHIRÉE ~

Deux familles qui se querellaient depuis des décennies arrangèrent un mariage entre deux de leurs héritiers respectifs, espérant rétablir un semblant de paix. L'union ne tarda pas à être réputée pour les disputes orageuses entre le mari et l'épouse, mais un enfant en naquit. Ce fils est un chevalier d'une grande noblesse, qui héritera des titres de ses deux parents à leur mort.

Quelqu'un, peut-être l'héritier lui-même (qui pourrait même être un personnage joueur), découvre que le différend entre les deux familles est le fruit d'une malédiction surnaturelle. Les deux seigneurs ne peuvent vivre en paix l'un avec l'autre, ce qui explique la violence qui a toujours accompagné le mariage. Si une seule personne se retrouve seigneur des deux fiefs, il ne fait aucun doute qu'elle y perdra la raison. Les personnages pourront-ils rompre la malédiction à temps ?

~ AVENTURES BARONNIALES ~

Les barons qui détiennent des terres loin du Roy succombent souvent à la corruption, car personne n'a dans les environs d'autorité légale sur eux. C'est tout à fait là le genre d'individu qui peut donner du fil à retordre à un groupe d'aventuriers.

À l'inverse, des aventuriers de haute extraction qui se montrent particulièrement héroïques peuvent être faits barons d'une région particulièrement dangereuse. Cela permet aux personnages de rejoindre la noblesse sans devoir renoncer à toute leur liberté d'action. Ils ont bien un supérieur, susceptible de leur donner des ordres, mais le Roy est bien trop occupé pour les importuner.

~ INFÉODATION ~

L'un des ducs de Bretonnie a attribué un petit fief à un noble inférieur, qui, de son côté, a prêté serment d'allégeance à un baron. En tant que vassal d'un duc, le noble bénéficie d'un certain nombre d'avantages à la cour, dont il n'hésite pas à se servir sans retenue. Le duc (ou l'un de ses courtisans, si le duc est au-dessus de toute forme de corruption) tente de faire accuser le noble d'alliance avec les Puissances de la Déchéance, pour pouvoir lui retirer légalement le fief, qui serait alors rendu au baron. Les personnages sont confrontés à la preuve, mais ils réalisent qu'elle est factice.

Des personnages joueurs observateurs découvriront que le baron est au service de Slaanesh et qu'il pousse habilement son vassal à causer du tort au duc.

Paladin

Les paladins sont des guerriers et des chefs de guerre de renom. Ce titre n'est qu'affaire d'honneur, mais certains paladins se voient conférer des terres menacées et le titre de marquis pour mettre leurs talents à profit.

Les familles et la succession

La famille est cruciale aux yeux de la noblesse. Tout d'abord, vous ne pouvez être considéré comme noble si certains de vos ancêtres ne le sont pas. C'est pourquoi les aristocrates font bien attention à ne pas épouser n'importe qui. Ensuite, les fiefs sont transmis par héritage. La plupart des seigneurs ne peuvent choisir de priver un vassal de son fief ou de le refuser au fils d'un vassal décédé. Les ducs et les rois en ont le pouvoir, mais ils le font rarement. Il s'agit là d'une des rares choses qui peuvent provoquer l'union de tous les vassaux d'un duc contre lui.

Tous les biens d'un aristocrate décédé vont à son fils aîné. Le noble ne peut les céder à quelqu'un d'autre, pas plus qu'il ne peut attribuer de fief avant sa mort. C'est pourquoi les autres enfants de la noblesse doivent lutter âprement pour se faire une place dans ce monde. Les filles tentent d'épouser des héritiers, tandis que les fils cadets doivent établir leur propre fief par la force des armes, à moins d'épouser une riche paysanne, auquel cas ils troquent la noblesse de leurs enfants contre le confort de la fortune. Voilà pourquoi les puînés de l'aristocratie font d'excellents personnages joueurs.

Les femmes bien nées ne peuvent devenir chevaliers (à moins de se faire passer pour des hommes, cf. **Chapitre I**). En revanche, la fille aînée d'un noble qui n'a pas de fils hérite de ses fiefs. Elle devient alors le seigneur du domaine, mais ne bénéficie pas directement des droits de son père. C'est en réalité son époux qui en hérite et se doit de les faire respecter. Quand la dame meurt, ses titres sont transmis à son fils aîné, comme le sont ceux de son époux lorsque celui-ci décède. Si c'est justement l'époux qui disparaît en premier, ce qui n'est pas rare, le fils aîné doit alors tenir le rôle de défenseur des droits de sa famille, mais il n'est pas considéré comme le seigneur du fief avant la mort de sa mère.

Les héritières sont de loin les épouses les plus appréciées de la noblesse, car elles renforcent considérablement la famille. Mais elles sont également rares et parfois très difficiles dans le choix de leur mari. Les unions avec des filles de haute extraction sans héritage sont également des affaires politiques, car elles permettent de confirmer une alliance entre deux familles. Dans ce cas, la fille aînée est bien entendu d'un intérêt supérieur, car si ses frères meurent avant son père, et que ce dernier disparaît avant elle, elle se retrouve héritière. Un aristocrate qui espère un tel concours de circonstances peut être tenté de donner un coup de pouce au destin.

Les mariages se font généralement entre égaux. En revanche, un aristocrate peut attribuer une partie de son fief à un autre chevalier, en retour de services. On parle alors d'inféodation, un concept central au système féodal. En théorie, le Roy inféode l'ensemble du pays. Un noble peut aussi tenter d'accroître son influence en insistant auprès d'un seigneur pour qu'il lui accorde des terres. Mais comme un seigneur ne peut reprendre un fief qu'il a attribué, ces largesses ne sont pas monnaie courante.

Aucune loi ne stipule qu'un noble donné ne peut avoir qu'un seul suzerain. Certains en ont d'ailleurs plusieurs. L'illustration la plus spectaculaire est donnée par le baron Marsac, qui s'est vu attribuer des terres par le Roy, les ducs d'Aquitanie, de Bastogne, de Bordeleaux et de Quenelles, ainsi que par trois autres seigneurs plus modestes. Il est d'ailleurs d'un statut supérieur à ces trois derniers, bien qu'il soit leur vassal sur certaines de ses terres. Une telle situation peut s'avérer ardue quand un conflit émerge entre les seigneurs du chevalier, et, au fil des générations, les barons Marsac se sont forgés une réputation de fins diplomates.

Les cours



Chaque cour est centrée autour d'un seigneur. L'ambition des courtisans est de parvenir à convaincre le seigneur de leur accorder






des ressources, de l'influence ou des terres. Certains ont des intentions foncièrement altruistes, mais ils sont une minorité. La plupart des chevaliers de Bretonnie dont la noblesse est véritable préfèrent rester à l'écart des cours, autant que faire se peut, comptant davantage sur leur fief pour subvenir à leurs actes chevaleresques.

Tous les membres d'une cour sont d'un statut inférieur à celui du seigneur central, si bien que plus ce dernier est influent, plus la cour sera importante et fréquentée. Quiconque cherche à obtenir les faveurs du seigneur fait automatiquement partie de la cour. Ainsi, dans ses strates inférieures, la cour compte des paysans. Mais un manant ne peut en aucun cas devenir courtisan, ces individus qui passent leur vie à la cour à se battre pour grappiller quelque grâce seigneuriale.

On distingue trois classes de courtisans. Tout d'abord, il y a les vassaux fonciers du seigneur en question. Ces aristocrates peuvent tout à fait éviter la cour, car leur fief constitue une sécurité suffisante, mais nombre d'entre eux éprouvent le besoin de mieux connaître les projets et la personnalité de leur seigneur. Ensuite, on trouve les chevaliers rattachés au domaine du seigneur. Ces nobles ont une fonction déterminée et, s'ils y montrent quelque qualité, ont peu de chances d'être congédiés sur une simple rumeur. Mais d'un autre côté, leur statut n'est pas définitif et nombreux sont ceux qui déploient une grande énergie à tout faire pour obtenir un fief.

Enfin, il y a les jeunes enfants des aristocrates associés à la cour, généralement le seigneur et ses vassaux. Ces courtisans n'ont aucune autorité qui dépasse la seule faveur du seigneur et c'est dans ce cadre que les intrigues s'avèrent les plus violentes, pouvant aller jusqu'à l'assassinat. La cour d'un suzerain corrompu est un lieu aussi dangereux qu'un fort orque, et même le plus vertueux des seigneurs pourra se retrouver à présider une cour pervertie par de malfaisants, mais subtils, conseillers. Les aventuriers peuvent facilement se retrouver embarqués dans les machinations de tels individus.

La cour royale

La cour de Louen Cœur de Lion siège à Couronne durant les mois d'hiver. L'été, les nobles retournent à leurs fiefs respectifs ou vont faire la guerre. Selon une coutume ancestrale, le Roy ne s'adresse qu'aux aristocrates, et encore, à ceux qui sont au moins barons. Tous les serviteurs personnels du Roy sont des barons, dont l'influence découle de leur proximité avec le souverain. Les rares fois où le Roy promeut un paysan au rang de noble constituent les seules occasions où le souverain s'adresse aux membres de cette classe inférieure.

Le Roy Louen est dévoué envers son pays et il a déclaré qu'il se tenait prêt à entendre les rapports d'abus et d'injustice commis par n'importe lequel de ses sujets, aussi influent fût-il. Les paysans qui parviennent à trouver un chevalier, quel que soit son rang, prêt à plaider leur cas, peuvent ainsi en référer directement au Roy. Mais le temps du Roy n'est pas extensible et les abus enregistrés dépassent largement ce qu'il est capable d'écouter, sans parler de ce qu'il peut réparer. Convaincre les courtisans qu'une requête particulière doit être entendue peut s'avérer digne d'une aventure. Heureusement, quand une question arrive jusqu'aux oreilles du Roy, celui-ci a toujours un jugement juste. D'aucuns racontent que la Dame du Lac lui souffle directement sa sagesse à l'oreille.

L'armée



La Bretonnie n'a pas d'armée régulière. Cela signifie qu'il n'existe pas de soldats menant une carrière militaire au service de la nation. Au lieu de cela, le royaume compte sur le service féodal de ses chevaliers.

Quand un seigneur doit partir en guerre contre l'ennemi, il fait appel à l'assistance militaire de ses vassaux. Ces derniers convoquent à leur tour leurs propres vassaux, et la plupart des seigneurs prennent avec eux des paysans formés au combat ou au tir à l'arc. Ces armées ne suivent pas de formation commune et n'ont généralement même pas de hiérarchie interne, mais leurs tactiques militaires sont suffisamment simples et homogènes pour fonctionner harmonieusement en toute circonstance.

La principale faiblesse de ce système apparaît surtout dans les longues campagnes. Seigneurs et chevaliers doivent rejoindre leur fief pour le gouverner ou protéger directement les leurs, la plupart ne pouvant répondre à l'appel de la guerre pour une durée excédant quarante jours. Les choses sont bien entendu différentes si ce sont au départ les terres du seigneur en question qui subissent un assaut.

Quand un site important, tel qu'un col de montagne ou l'accès à une forteresse gobeline, a besoin d'être défendu, le Roy ou un duc accorde alors un fief local à un puissant guerrier qu'il nomme marquis. Ce nouveau seigneur est ensuite responsable de la construction de fortifications, de la formation des troupes et de l'élimination de la menace. Cela fonctionne généralement bien à la première génération, mais ensuite, le premier héritier du marquis n'est pas toujours à la hauteur de la tâche. Certains vont même chercher l'aide d'aventuriers de basse extraction.

Enfin, le Roy, et le Roy seul, peut déclarer une guerre sainte. La plupart des chevaliers accourent alors au combat pour prouver leur vertu. Vous trouverez plus de renseignements sur les guerres saintes dans le **Chapitre VIII : La chevalerie**.

Guerre civile



La Bretonnie n'est pas un pays où règne la paix, même quand cessent les assauts des orques des montagnes et des bêtes des forêts. Les batailles entre seigneurs perturbent aussi la nation.

Les nobles qui le désirent peuvent régler certains différends par les armes plutôt que de faire passer l'affaire devant un tribunal. Il n'est pas possible de déclarer la guerre à son supérieur féodal ou à quiconque ayant une autorité légale sur soi ; personnalités qui, de toute façon, constituent le plus souvent des adversaires trop forts.

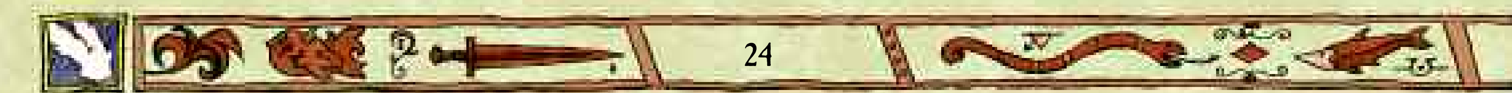
Il existe trois motifs reconnus pour déclarer la guerre. Le premier consiste à tenter de reprendre des terres que l'adversaire s'est arrogées. Le second, à anéantir un traître notoire (si le suzerain de celui-ci est tenu de prendre les mesures qui s'imposent, tout chevalier est autorisé à le faire). Enfin, répondre à une offense faite à l'honneur de sa noble famille est une justification suffisante.

Servir le Chaos ou s'allier avec les peaux-vertes relève de la trahison et ce type d'accusation a servi de prétexte à plus d'une guerre. La

~ Farabus, laquais de la selle ~

Le laquais de la selle est chargé de servir le Roy quand celui-ci répond à l'appel de la nature, puis de vider le pot de chambre. Pour ces raisons, cette fonction est toujours assurée par un baron auquel le Roy accorde une confiance aveugle. En outre, comme le laquais de la selle est sûr de voir le Roy plusieurs fois par jour, il apparaît comme un courtisan des plus influents.

Farabus était un chevalier du Graal d'une grande bravoure, jusqu'au jour où sa jambe gauche fut broyée par un démon qui trépassa au fil de sa lame. Pour le récompenser de ses services, le Roy lui accorda la position qu'il occupe encore aujourd'hui et que Farabus honore loyalement. Le baron est conscient de l'importance de sa fonction, mais les gauloiseries qui circulent depuis peu à la cour commencent à lui taper sur les nerfs. Il ne veut pas abandonner son poste, mais il a l'intention d'apprendre les bonnes manières aux petits plaisantins.



spoliation de terres n'est pas un crime pour lequel il peut y avoir prescription et lorsqu'une guerre visant à la réparer est remportée, la victime peut tout à fait invoquer la spoliation à son tour et contre-attaquer après avoir réuni suffisamment d'alliés. Le dernier motif, l'offense à l'honneur de la famille, permet, par exemple, à un noble de déclarer la guerre pour avoir été placé inadéquatement lors d'un festin, ce qui est déjà arrivé. Parfois, de telles guerres dégénèrent en conflits de sang qui s'étendent sur des générations, les actes de chaque camp offrant à l'autre tous les prétextes pour continuer à se trucider.

Les plus nobles des seigneurs bretonniens ne recourent à ce droit que pour affronter des aristocrates qui sont des traîtres sans équivoque. Réunir les preuves qui peuvent les convaincre de la chose est souvent une mission d'aventurier. Les seigneurs les moins scrupuleux peuvent également donner du travail à des aventuriers quand un noble innocent a besoin d'aide pour assurer sa protection contre un voisin despotique.

Le commerce et ses acteurs

Les commerçants occupent une place peu banale dans la société bretonnienne. Ils sont presque tous paysans, car peu d'aristocrates daignent s'abaisser à pratiquer une si vile activité. Les négociants prospères sont pourtant souvent bien plus fortunés que les nobles qu'ils servent. Le commerce est vital à la Bretonnie, aussi bien pour faire transiter la marchandise d'un bout à l'autre du pays, que pour y attirer des produits étrangers (le plus souvent en retour de l'exportation de vin). Ainsi, on peut imaginer que la noblesse de Bretonnie serait dans une situation délicate si la classe marchande venait à agir de concert.

En tant que paysans, les négociants sont soumis aux lois de cette classe. En théorie, ils sont censés céder l'essentiel de leurs revenus à leur seigneur. Dans la pratique, la loi bretonnienne a défini la notion de revenus dans un cadre de production agricole, et bien qu'elle capte l'essentiel de ce que créent les artisans, presque tous les profits réalisés par les négociants lui sont invisibles, car ces derniers ne produisent finalement rien. Le conservatisme bretonnien et les intercessions subtiles mais non moins intenses des négociants ont empêché les choses d'évoluer. Certains aristocrates, parmi les plus rusés, se sont débrouillés pour recevoir plus en pots-de-vin qu'ils n'auraient obtenu grâce aux impôts, sachant que les taxes imposées aux paysans auraient assurément annihilé toutes les entreprises commerciales si elles s'étaient appliquées à ce corps de métier.

Tous les commerçants savent qu'il est nécessaire de ne pas froisser la noblesse, ce qui engendre un flot continu de présents en tous genres. Ces dons sont présentés comme la modeste reconnaissance de la grande supériorité de l'aristocrate. Il s'agit invariablement de superbes objets, comme des assiettes en or ou des vêtements brodés et doublés de fourrure. Si le noble est pauvre et a davantage besoin de pain, de viande et de bois de chauffage, le négociant se débrouillera pour lui racheter le présent. Ce rachat se fera bien entendu dans la discrétion. On raconte qu'un commerçant du duché de Quenelles offre chaque année le même calice en or au seigneur de son village, lors de la fête annuelle, et ce, depuis dix ans. Il lui rachèterait à chaque fois le lendemain, pour assurer le train de vie du seigneur, malgré la pauvreté du village. En retour, le noble laisse le négociant opérer comme il le souhaite.

La plupart des commerçants recourent à ces présents, mais tous, à l'exception des plus indigents, doivent se doter de gardes pour protéger leurs cargaisons et leurs entrepôts. Les hommes employés par les plus prospères marchands forment des armées privées, qui peuvent se retourner contre des nobles qui les menacent par la force. Il est évident que les négociants doivent s'assurer que les autres nobles ne sont pas concernés par le conflit, car ils ne pourraient





espérer remporter une bataille contre toute la Bretonnie. Ces affrontements sont rares mais, par la combinaison des présents et des arquebuses, les négociants les plus fortunés sont véritablement au-dessus de la loi, du moins tant qu'ils ne menacent pas l'ordre social.

La plupart des marchands respectent ces limites, car ils savent que l'anarchie n'aurait rien de bon pour leurs affaires. Certains cherchent à améliorer leur position au sein de la société par le biais d'alliances plus étroites avec la noblesse. Les enfants cadets des plus modestes nobles sont parfois prêts à se marier avec un membre d'une famille de riches négociants, renonçant à leur statut social au profit d'une vie plus dorée. Dans une telle situation, la famille marchande est censée soutenir financièrement les parents du noble, tandis que ceux-ci lui apportent leur appui légal et politique.

Associations de commerçants

Il n'existe aucune guilde marchande officielle en Bretonnie. La loi n'accorde aucune valeur légale à ce genre de rassemblements de paysans. En revanche, elle ne s'oppose pas à ce que des négociants s'allient pour tenter d'organiser le commerce afin qu'il aille dans leur sens. C'est pourquoi on compte de nombreuses associations de marchands, la plupart ne se distinguant des guildes que par le nom.

Une telle association demande à ses membres de commercer à bon compte quand cela se passe entre eux, et d'une manière qui rend impossible le profit du partenaire, quand cela se fait avec des personnes extérieures au cercle. La plupart de ces regroupements tentent d'obtenir le monopole sur le commerce d'un bourg, d'une ville ou d'un duché, tandis que d'autres cherchent à accaparer le marché d'un type bien particulier de marchandise, ce qui donne lieu à une concurrence acharnée des plus classiques.

Ces sortes de guildes n'ayant aucun statut légal, elles ne peuvent recourir à la loi pour forcer les autres commerçants à se soumettre à leurs règles. Au lieu de cela, elles font appel à la violence et à l'intimidation. D'une manière générale, la noblesse se fiche bien des violences exercées entre paysans tant que cela ne prend pas des proportions démesurées.

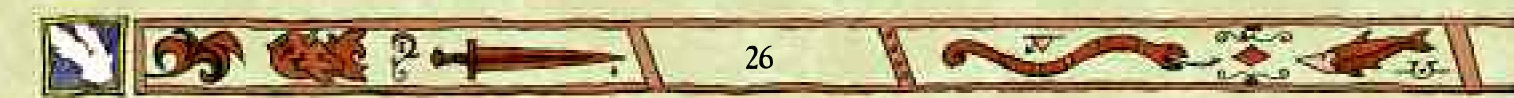
La distinction entre ces associations et le crime organisé est souvent ténue, mais elle existe bien. Les commerçants sont avant tout concernés par le commerce légal et recourent à la brutalité pour dissuader leurs concurrents, tandis que les criminels usent de violence pour dépouiller à peu près n'importe qui. Néanmoins, il peut arriver que ces acteurs se rejoignent, dans un sens ou dans l'autre.

En outre, il n'existe aucune loi indiquant quelle association fait autorité dans une zone donnée. Cela engendre des luttes pour le contrôle, à grand renfort d'intimidation, de pots-de-vin aux magistrats, de sabotage, d'incendies et de meurtres. Le bourg de Dalrond dans la Lyonesse était un port prospère jusqu'à ce que la concurrence enflammée entre les Plumes d'Or et les Trois Tonneaux réduisent toutes les affaires importantes en cendres. La population s'est désormais tournée vers le crime pour assurer sa subsistance, sous l'autorité de la confrérie des Trois Plumes.

Voici quelques-unes des principales associations de commerçants.

Les Frères du Phare

Il s'agit de l'une des associations les plus anciennes du pays, comptant plus de trois siècles d'histoire vérifiable. Cette confrérie détient le monopole du commerce au sein de la cité de L'Anguille. Les Fitzgodric, famille marchande la plus riche de Bretonnie, sont membres de l'association, ainsi que trois des cinq familles suivantes sur la liste des plus prospères. Les Frères ont observé les événements de Marienburg avec grand intérêt et cherchent une occasion de tenter un coup similaire.







Le Coq et la Bouilloire

Cette association qui n'était au départ composée que de petits colporteurs assure aujourd'hui à ses membres le droit de commercer dans la plupart des villes du royaume, moyennant une modeste compensation. La confrérie s'est récemment mise à importer des armes à feu, presque exclusivement en provenance de l'Empire (à l'exception de quelques produits de confection naine). Sa fortune et son influence sont en pleine croissance, même si la noblesse se refuse à employer de telles armes, qu'elle qualifie de «déshonorantes». Les membres de cette association ont donc le quasi-monopole de la vente d'armes à feu, dont ils promeuvent les qualités. Certains nobles sont conscients de cette tendance et se montrent inquiets.

L'Injuste Existence

Active dans les duchés occidentaux, notamment près des côtes, cette association est spécialisée dans le trafic d'esclaves et de substances illicites. De sinistres rumeurs courent au sujet de la nature de ses chefs, mais ceux qui les colportent ont tendance à mourir facilement. Les négociants qui œuvrent pour elle adoptent des métiers de façade, tels qu'apothicaire ou responsable d'une agence de travail temporaire, et ils excellent dans leurs deux fonctions. C'est une chance, quand on sait que leur monopole est assuré par la force.

Le Sang Bleu

Pour rejoindre ce groupe, il est nécessaire d'avoir au moins un ancêtre noble sur l'une des deux générations passées. La position que chaque individu occupe au sein de l'association est déterminée à la fois par sa richesse personnelle et la concentration de sang bleu qui coule dans ses veines. Le Sang Bleu autorise ses membres à faire partie d'une autre association, car son objectif est juste de rapprocher l'univers du commerce de la noblesse. De nombreux commerçants trouvent cette cause futile et restent à l'écart de l'organisation, même s'ils ont l'ascendance requise.

Les paysans et la politique

Si les commerçants sont officiellement exclus de la politique, les paysans lambda le sont encore davantage. Ils n'ont pas les moyens d'offrir de fastueux présents aux nobles, pas plus qu'ils ne disposent d'armées privées. Dans la plupart des cas, le souci principal du paysan consiste à bien cultiver la terre et à élever les bêtes pour pouvoir nourrir sa famille.

Cela ne signifie pas que les paysans ne jouent aucun rôle politique. Ceux qui sont oppressés par leur seigneur ou son régisseur ne sont pas rares en Bretonnie et ils cherchent parfois de l'aide pour améliorer leur condition. En aucun cas un noble n'ira écouter les plaintes d'un seul paysan; c'est pourquoi ces requêtes sont prononcées par un groupe, qui a plus de poids quand il représente un village entier. Certains seigneurs ne voient là qu'une tentative de rébellion et se contentent de faire pendre les meneurs. Ces pourquoi les paysans se débrouillent généralement pour trouver un mode de fonctionnement qui rend impossible la détermination du chef de groupe. Cela peut passer par une plainte récitée en chœur (ce qui demande des heures de répétition), marcher en cercle devant le seigneur, de manière à ce que personne ne reste au premier plan, ou trouver un étranger candide, tel qu'un aventurier au grand cœur, qui fera office de paratonnerre. Ces techniques ne sont pas d'une efficacité absolue, car un noble déterminé à faire pendre quelqu'un pour ramener l'ordre peut tout à fait le choisir au hasard.

Pour ces raisons, les paysans évitent d'impliquer la noblesse dans leurs contestations. Cela peut paraître difficile, mais les soucis des paysans ne sont que rarement causés par un seigneur qui se rendrait personnellement au village pour faire administrer une bastonnade générale. Le plus souvent, les problèmes sont liés à des conflits avec d'autres villages, à un mauvais traitement d'un régisseur ou à des impôts excessifs alors que la récolte s'est avérée très médiocre.

~ COMMERCE MATRIMONIAL ~

Cela fait plusieurs générations que des membres d'une famille de barons et d'une famille de marchands se marient, les époux aristocrates de la lignée baronniale étant choisis parmi ses vassaux. Les deux familles consanguines jouissent désormais du contrôle absolu de la baronnie, à tous les niveaux, et de terribles rumeurs commencent à circuler.

Une famille extrêmement riche de commerçants marie ses enfants à diverses familles de haute extraction depuis cinq générations. Le chef de famille actuel n'a que cinq ancêtres qui ne sont pas nobles, chacun des marchands de l'ascendance masculine ayant épousé une femme bien née. Il voudrait que tous reçoivent une déclaration de noblesse posthume, ce qui en ferait un noble, ainsi que ses descendants, mais surtout, un négociant aristocrate. De nombreux chevaliers s'opposent à cet amendement, mais le commerçant est prêt à utiliser toutes les ressources nécessaires pour arriver à ses fins.

Les personnages joueurs font connaissance avec l'épouse d'un nobliau. Elle est la fille d'une riche maison de marchands et son mari, qui n'est qu'un salonnard arrogant, la traite sans considération. Bien que cet aristocrate fût le sixième fils de la famille lorsqu'il se maria, quatre de ses frères aînés sont aujourd'hui morts au combat, ce qui augmente bigrement ses chances de devenir héritier. Il ne pourra cependant hériter s'il reste marié à une paysanne, car ses enfants ne seront alors pas nobles, et il ne peut se remarier que si son épouse meurt. Cette dernière commence à craindre pour sa vie.

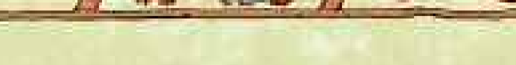
Quand aucun accord n'est trouvé, la coutume veut qu'on résolve la question par un combat officiel. Les deux villages conviennent des conséquences de la victoire pour chacun des deux camps, puis décident d'un lieu et d'une date pour l'affrontement. Sont également déterminés le nombre de combattants, les armes autorisées et les conditions définissant la victoire. Les combats à la mort sont rares car il faut alors expliquer les décès au seigneur. La plupart des villages respectent l'issue de ces affrontements, car ils n'auraient comme autre choix que celui de mêler la noblesse à l'affaire.

Les régisseurs corrompus sont plus problématiques, car seul le seigneur peut les révoquer. Les villageois peuvent négocier directement avec eux s'ils pensent pouvoir obtenir gain de cause, mais cela reste rare. En général, ils préfèrent le faire tomber pour corruption. Cela passe souvent par la dissimulation de denrées au moment de l'estimation des impôts, avant de placer cet «excédent» dans sa demeure. C'est alors que des paysans particulièrement audacieux se rendent devant leur seigneur pour le remercier de sa protection, qui a contribué à d'excellentes récoltes, pour que celui-ci se demande pourquoi les impôts relevés sont si faibles.

La plupart des régisseurs connaissent parfaitement cette stratégie, c'est pourquoi les intrigues qui les opposent aux villageois peuvent s'avérer très poussées. Nombreux sont les régisseurs qui préfèrent parvenir à un accord avec les paysans. Ils partagent les profits avec eux et présentent ensemble un visage homogène devant le seigneur, qui est finalement le seul lésé. Cela peut en revanche très mal se passer si le baron découvre la duperie.

Des impôts excessifs constituent le gros des soucis des villageois. Même si le régisseur est du côté des paysans, il leur arrive souvent de ne pas pouvoir céder des denrées sans se retrouver affamés. Quand il est hors de question d'en appeler au bon cœur du seigneur, les villageois ont toujours la possibilité de se faire «voler les prélèvements par des hors-la-loi», sur le chemin des caisses du seigneur. La plupart des nobles se lancent alors à la poursuite des malfaiteurs plutôt que d'exiger que le village rembourse la différence.

L'une des conséquences de ces pratiques, ainsi que de l'existence des cours de village (cf. **Chapitre IV**), est que de nombreux barons sont persuadés que leurs paysans ne connaissent aucun souci et qu'ils mènent une existence proprement idyllique, affranchie des écueils



qui accablent la noblesse. C'est ainsi que même les nobles susceptibles d'aider les paysans éprouvent rarement le besoin de le faire.

Révoltes paysannes

Il arrive que les paysans se soulèvent. Ces insurrections prennent toujours les nobles au dépourvu car les paysans dissimulent les problèmes jusqu'à ce qu'ils ne soient plus tolérables. C'est pourquoi la plupart des chevaliers estiment que ces révoltes sont motivées par la convoitise ou l'ingratitude, à tel point que même les plus vertueux n'hésitent pas à recourir à la force pour les réprimer. Jusqu'ici, aucune de ces insurrections n'a obtenu gain de cause, car tous les nobles s'unissent pour les faire taire. Ceux-ci ne peuvent tout simplement pas tolérer une telle menace à leur autorité.

Les impôts insoutenables constituent de loin la cause la plus courante de ces révoltes. Si les taxes imposées par le seigneur condamnent les paysans à la famine, ils n'ont rien à perdre à s'insurger. Quand on connaît l'état d'esprit bretonnien, on comprend même que mourir au combat vaut mieux que mourir de faim. Ainsi, même s'ils perdent vie, leur condition s'en trouve améliorée. Ces soulèvements sont contenus par la violence, nombre des paysans survivants étant ensuite exécutés. Les réserves de nourriture sont ainsi suffisantes pour ceux qui restent.

L'autre cause importante de soulèvement se trouve dans les manipulations exercées par les autres chevaliers. Les insurrections paysannes n'aboutissent jamais, mais elles peuvent accaparer les forces armées d'un seigneur, si bien qu'un rival qui cherche à l'attaquer voit ses chances grandir. Certains nobles se contentent de promettre de meilleures conditions de vie aux paysans, dès lors qu'ils auront délogé leur prédécesseur, promesse qu'il leur arrive même de tenir. D'autres préfèrent influencer l'ennemi en le poussant à exiger des prélèvements excessifs, ou encore saboter les récoltes pour que l'impôt habituel ne puisse être tenu et que les paysans s'insurgent d'eux-mêmes.

On met souvent ces révoltes sur le compte d'agitateurs étrangers et du sentiment révolutionnaire, mais c'est en réalité rarement le cas. Les puissances étrangères qui cherchent à affaiblir la Bretonnie ont à leur disposition des moyens plus efficaces que l'embrasement de la classe paysanne et les agitateurs politiques sont en outre rares.

Les insurrections les plus dangereuses sont bien entendu celles qu'inspirent les Puissances de la Déchéance. Des paysans présentant des mutations ou pire, soutenus par les hommes-bêtes, peuvent apparaître comme une grave menace, même pour les chevaliers de Bretonnie. Il y eut un bref épisode de révoltes de ce type durant la Tempête du Chaos, alors que la fleur de la chevalerie bretonnienne luttait dans l'Empire contre les hordes d'Archaon. De retour au pays, les chevaliers se joignirent avec enthousiasme à l'éradication de cette menace. Les quelques poches de corruption qui subsistent encore sont aussi réduites qu'isolées.

En temps normal, les sujets de seigneurs despotiques apparaissent comme les plus réceptifs aux charmes du Chaos pour les Puissances de la Corruption. Cela peut s'avérer problématique pour des aventuriers qui prennent fait et cause pour des paysans opprimés, pour s'apercevoir plus tard qu'ils sont alliés aux forces des ténèbres.







LES RELATIONS DIPLOMATIQUES

La Bretonnie a des frontières avec la plupart des nations du Vieux Monde, ce qui lui impose une certaine cohabitation.

L'Empire

Ils mangent des grenouilles encore vivantes, font de la bière qui vous donne l'impression de ne pas être le premier à la boire, et préfèrent débouler à cheval plutôt que de se servir d'arquebuses. Heureusement, leur vin est bon.

—Thomas de Helmgart, mercenaire

Les relations de la Bretonnie avec l'Empire sont de prime importance. Elles sont actuellement meilleures que ce qu'elles furent pendant des décennies. Le Roy Louen Cœur de Lion déclara une guerre sainte pour venir en aide à l'Empire contre les hordes d'Archaon et l'Empereur lui en est toujours reconnaissant.

Mais les deux nations ont des personnalités très différentes et l'ancienneté de l'Empire le pousse à regarder de haut son voisin. De leur côté, les Bretonniens trouvent que l'Empire exprime peu d'honneur, même venant de ceux qui se prétendent nobles.

L'Estalie

Vous pouvez vous gausser de leur manque de technique, mais la lance des chevaliers bretonniens reste un atout redoutable sur le champ de bataille. Leurs histoires d'honneur les rendent cependant parfois incontrôlables.

—Diego Cortez y Maranda, diestro

La frontière entre la Bretonnie et le royaume estalien de Bilbali n'est marquée que par un fleuve. Par conséquent, il y a pratiquement autant de trafic entre les deux pays qu'entre la Bretonnie et l'Empire, malgré la taille bien supérieure de ce dernier. Les relations avec Bilbali sont bonnes et les Bretonniens reconnaissent les aristocrates bilbaliens comme leurs pairs. Du coup, les rapports avec Magritta sont généralement médiocres, la plupart des Bretonniens considérant que le royaume du Sud n'est composé que de manants.

Les chevaliers bretonniens et les duellistes estaliens ont un entendement minime des techniques martiales de chacun, ce qui est à l'origine des quelques tensions qui peuvent exister entre les deux nations.

Le Pays Perdu

Pourquoi troquer un Empereur contre un Roy ?

—Proverbe marienbourgeois

Les Bretonniens aimeraient intégrer le Pays Perdu à leur royaume sans offenser l'Empire. La frontière qui sépare les Marches de Couronne du Pays Perdu est plutôt vague et Adalbert, marquis de Couronne, se ferait une joie d'adjoindre Marienburg à son domaine pour pouvoir ainsi prétendre au statut de duc. Les ducs Folcard de Montfort et Hagen de Gisoreux s'intéressent également de près à cette contrée du nord, même si les Montagnes Grises ne facilitent pas la conquête.

Les Marienbourgeois sont conscients de cet intérêt et s'efforcent généralement de monter l'Empire et la Bretonnie l'un contre l'autre. L'Empire étant actuellement quelque peu affaibli, les Marienbourgeois ont dû renforcer leurs propres défenses, en employant essentiellement des mercenaires tiléens.

Les Principautés Frontalières

Le père du père de mon père était un chevalier errant de Bretonnie. Notre famille obéit aux principes de l'honneur de la véritable noblesse, contrairement à d'autres ici.

—Seigneur Bastond d'Eau-vive, prince frontalier

De nombreux princes frontaliers descendent de chevaliers bretonniens qui servirent durant la guerre sainte du Roy Charles contre les peaux-vertes, conflit qui dura 68 ans et ne prit fin qu'il y a 34 années. Ces chevaliers ne sont pas partis dans la disgrâce et certains sont restés féodalement liés à des seigneurs de Bretonnie, même si l'obstacle des Voûtes rend tout ceci très théorique.

Les princes frontaliers d'origine bretonnienne se considèrent comme appartenant à la Bretonnie et garants de l'honneur, contrairement aux arrivistes qui forment les autres misérables principautés. Pour cette raison, les Bretonniens n'ont pas bonne réputation chez les autres habitants de cette contrée.

La Tilée

Des snobs vaniteux qui ne sont là que par la réussite de leurs pères ! Qu'ont-ils fait ? Rien ! Et ils me traitent de paysan !

—Ricardo de Trantio, commerçant

Les Tiléens ont relativement peu affaire aux Bretonniens. Ces derniers ne recourent jamais aux services de mercenaires (du moins officiellement) et les commerçants sont à ce point dénigrés chez eux que les Tiléens préfèrent négocier avec les Bretonniens qui viennent dans leur contrée. Voilà pourquoi les stéréotypes et les préjugés demeurent. Aux yeux des Tiléens, les Bretonniens sont soit de stupides aristocrates à qui il faut expliquer dans quel sens monter un cheval, soit des paysans si terreux qu'ils en sont à peine humains. Pour les Bretonniens, les Tiléens sont tous des voleurs qui se font passer pour des marchands, quand ils ne sont pas des assassins qui vendent leurs services au plus offrant, tout en prétendant être de fiers guerriers.







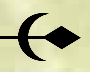


LOI ET JUSTICE

Il y a une loi pour les gens bien nés, une loi pour les riches et une autre pour les pauvres. Nous ne prenons pas la peine d'apprendre la dernière, vu que ceux qu'elle concerne ne peuvent de toute façon pas nous payer.

—Louis Chamignon (née Louise), homme de loi de L'Anguille

Chapitre IV



La Bretonnie est une terre de maintes législations. La noblesse est soumise aux lois de la chevalerie, tandis que les lois de la terre assujettissent les paysans. La notion selon laquelle tous les hommes doivent être égaux devant la loi est aussi étrangère à l'esprit bretonnien que celle qui voudrait qu'il existe quelque égalité que ce soit. Les lois, les tribunaux et les sentences sont là pour le rappeler.

LES LOIS DE LA CHEVALERIE

Pour la plupart, les nobles de Bretonnie sont soumis aux lois de la chevalerie, également connues sous le nom de «lois royales», car elles sont édictées par l'autorité du Roy. Elles ne concernent pas les paysans, certaines activités proscrites aux aristocrates étant autorisées aux gens de basse extraction.

Dans la plupart des cas, un acte n'est considéré comme une offense selon les lois de la chevalerie que si le plaignant est noble ou étranger au royaume. Les paysans sont un autre problème. Chaque noble a le devoir légal de protéger, guider et juger les paysans qui sont sous son autorité, mais bien des choses sont permises sous couvert «d'inculquer le respect qui est dû à la noblesse», et rares sont les chevaliers qui prennent la peine de se pencher sur les abus. Quand un noble s'en prend aux serfs d'un autre seigneur, il commet un crime contre ce dernier, mais aucunement contre les paysans, qui en sont pourtant les victimes directes.

Les lois royales proscrivent tous les crimes classiques, tels que le vol, les violences à main armée et le meurtre. Quand la violence est de mise pour réparer un tort légitime, elle est tolérée. Les lois interdisent également les activités malséantes pour un chevalier, comme s'adonner au commerce.

Les procès chevaleresques sont des événements complexes qui obéissent à des lois précises. L'assemblée doit être convoquée par le seigneur de l'accusé ou par un supérieur dans la hiérarchie féodale. C'est ainsi que le Roy peut décider un procès impliquant n'importe quel noble. Le procès doit être annoncé officiellement trois fois, sur plusieurs jours, pas plus tôt que deux semaines avant l'événement, ni plus tard que deux jours avant. Le seigneur qui convoque l'assemblée siège en tant que juge, et sept autres chevaliers, d'un rang au moins égal à celui de l'accusé, constituent les jurés.

L'accusé doit se présenter devant la cour en personne, à moins de pouvoir justifier son absence. C'est au juge de décider si une telle excuse est valable. Le cas échéant, il dissout l'assemblée et ajourne la séance. Si l'excuse lui paraît insuffisante, le procès a lieu par contumace. S'il est présent, il assure sa défense, tandis que les accusateurs exposent leurs griefs. Le juge se penche alors sur l'affaire et la cour se réunit le lendemain matin pour entendre le verdict. Le seigneur responsable décide de la culpabilité ou de l'innocence, puis transmet sa sentence aux jurés. Si ceux-ci sont en désaccord avec un verdict rendant l'accusé coupable, ils peuvent alléger la sentence, mais ils n'ont pas le droit de l'acquitter.

La plupart des sentences sont symboliques, les nobles n'étant jamais soumis à l'emprisonnement ou au châtiment corporel. Les amendes sont possibles, mais très rares, la plupart prenant la forme d'un dédommagement. Ainsi, un chevalier qui a tué cinq serviteurs d'un autre noble en état d'ivresse pourra être tenu de financer la formation des remplaçants. Les sentences les plus courantes se traduisent par des excuses publiques, des services spécifiques en faveur de la victime, des restrictions imposées sur la conduite du coupable ou une quête visant à prouver son courage. Dans les cas extrêmes, la cour peut demander au Roy de priver le chevalier de ses fiefs, voire de ses titres de noblesse. Louen Cœur de Lion exige d'être présent lors du jugement de telles affaires, mais ses prédécesseurs se contentaient d'appliquer la sentence sur la bonne foi du tribunal.

Il est clair que ce système est entièrement tributaire de l'intégrité du juge. Un accusé dont le seigneur est corrompu ou corruptible pourra commettre à peu près n'importe quelle atrocité sans craindre quoi que ce soit. De même, un seigneur peu scrupuleux pourra se servir de tels procès pour mettre au ban un vassal qui ne lui montre pas le respect qu'il attend de lui. Les jurés posent néanmoins certaines limites à ces pratiques. S'il se sent abusé de la sorte par un seigneur, le jury peut imposer des peines telles que «présentez vos excuses sur-le-champ».

D'un autre côté, le jury peut imposer des quêtes tellement dangereuses qu'elles sonnent de manière quasi certaine le glas de l'accusé. À un degré moindre, les quêtes qui envoient le criminel dans des contrées lointaines pendant des années reviennent à des peines d'exil.

Tout noble qui refuse de se soumettre à la décision de la cour devient un hors-la-loi. Il reste un membre de la noblesse, mais il n'est plus protégé par la loi, y compris contre ses propres paysans. Le tuer n'est plus considéré comme un crime. Comme c'est un aristocrate, ses enfants et ses descendants le sont aussi. Rares sont les familles de la noblesse qui n'ont pas au moins un hors-la-loi dans leur arbre généalogique.



Les femmes bien nées sont également sujettes aux cours chevaleresques et peuvent recevoir les mêmes peines que les hommes. Une quête assignée à une femme est presque toujours synonyme de peine de mort, c'est pourquoi quelques dames sont devenues des hors-la-loi. Celles qui se font prendre alors qu'elles se faisaient passer pour des hommes sont généralement soumises à une quête. Ces femmes détenant des armes dont elles savent se servir, il leur arrive d'accomplir leur quête, mais elles subissent alors des procès à répétition, jusqu'à ce qu'elles daignent se conduire comme de dignes dames.

Exemples de sentences prononcées contre des nobles

> *« Vous devrez vous présenter devant le baron de Fellone vêtu de chanvre, et lui demander trois fois pardon, face contre terre. »*
>
> *« Vous voyagerez en chariot pendant trois mois. »* (Se déplacer de la sorte est une peine courante, si bien que les Bretonniens ne le font jamais de leur plein gré).
>
> *« Vous irez jusqu'aux Voûtes, pour tuer le seigneur de guerre orque Baldagran, sans armure et muni d'un couteau à fruits pour seule arme. »* (Équivalent d'une peine de mort).

LA LOI PAYSANNE

Les lois qui s'adressent aux paysans relèvent de deux catégories. Tout d'abord, il y a les lois officielles édictées par la noblesse. Elles exigent des paysans qu'ils obéissent aux nobles, qu'ils acquittent des impôts substantiels et qu'ils se gardent de tout comportement qui pourrait porter préjudice aux intérêts de la noblesse. Le vol entre paysans n'est pas forcément illégal, pas plus que les rixes, tant qu'elles ne dégénèrent pas trop.

Les procès concernant la paysannerie sont très simples. Le paysan est mené devant son seigneur, qui écoute les circonstances de l'affaire. Il peut autoriser l'accusé à assurer sa propre défense, mais il n'est pas obligé. Puis, il prononce son verdict et la sentence. Les peines se traduisent généralement par un châtiment corporel : mise au pilori, flagellation, torture, mutilation (ablation d'une oreille, d'un œil, d'une main, d'une jambe, etc.), voire par l'exécution du coupable. L'emprisonnement coûte de l'argent au seigneur et n'est donc pas souhaitable, et la plupart des paysans n'ont pas les moyens de régler d'éventuelles amendes. Le seigneur a toute latitude dans le choix de la peine imposée. Il peut décider que quelques coups de fouet suffisent à punir un paysan qui en a tué un autre, et choisir le lendemain la torture et la mort par la faim au gibet pour un malheureux qui aura manqué de correction à l'égard d'un chevalier.

De toute évidence, la justice officielle, telle que la connaissent les paysans, est entièrement soumise à la bonne foi du seigneur. Dans un fief dont le noble est à la fois sage et bien intentionné, le système fonctionne correctement. Dans d'autres, il ne s'agit que d'un instrument de plus pour opprimer les petites gens.

Pour éviter ces incohérences, la plupart des paysans évitent de faire appel à leur seigneur pour traiter les crimes. C'est en particulier le cas des riches commerçants, qui préfèrent que la noblesse ne s'intéresse pas de trop près à leurs affaires. Les négociants sont ainsi parvenus à convaincre de nombreux chevaliers que celui qui met son nez dans les détails mercantiles a de toute évidence l'intention de devenir lui-même marchand et donc d'enfreindre le code chevaleresque. Cette propagande, alliée aux nombreux présents qui apaisent la noblesse dans le statu quo, assure que la plupart des aristocrates restent à l'écart des lois du commerce.

Les associations de commerçants (cf. **Chapitre III**) ont leurs propres règles. Elles définissent les exigences qualitatives de la marchandise, la manière dont sont traités les apprentis et les pratiques de base du commerce. Elles ont également des règles très strictes à l'encontre des voleurs. Un commerçant qui enfreint ces lois devra payer une



amende salée et peut même se voir expulser de l'association. Les autres villageois sont traqués et bastonnés, voire tués dans le cadre d'une «bagarre générale» du genre que la noblesse a l'habitude d'ignorer. Les chevaliers n'ont pas l'habitude de s'inquiéter quand quelques morts sont à déplorer dans un bourg, les considérant comme inévitables.

Les procès de commerçants ont un déroulement variable. La plupart offrent un semblant de justice pour décourager les gens de porter les affaires devant la noblesse. Quelques-uns comptent sur la sagesse et le sens de la justice d'un négociant en particulier, ce qui donne de meilleurs résultats que le même processus pratiqué avec un seigneur, car le commerçant peut être remplacé. La plupart des tribunaux sont constitués de juges accomplis, qui œuvrent généralement par groupe de trois ou cinq pour les affaires importantes. Les jurés sont rares, car cela ne ferait que renforcer la ressemblance avec les tribunaux dits chevaleresques.

Quand une personne doit se présenter devant une telle cour, elle fait généralement appel aux services d'un homme de loi. Les tribunaux de commerçants sont particulièrement attentifs à la lettre de la loi, si bien qu'un avocat talentueux peut s'avérer d'un extrême secours. Dans certains bourgs, il est possible d'engager un juge pour qu'il assure votre défense. Cela est très onéreux, mais se révèle souvent gagnant. On ne considère pas cela comme de la corruption, car le juge devra tout de même trouver un moyen de justifier votre comportement au regard de la loi. Mais de nombreux hommes de loi savent se montrer inventifs dans ces circonstances, surtout quand la rémunération est à la hauteur de leur talent.

Exemples de sentences prononcées contre des commerçants

> *«Vous acquitterez une amende de 100 co, pour dédommager la confrérie du manque à gagner engendré par vos pratiques commerciales.»*
>
> *«Vous céderez votre affaire à l'accusateur pour le dédommager de la faillite causée par vos pratiques déloyales.»*
>
> *«Vous fermerez chaque jour votre échoppe, une heure avant le coucher du soleil.»* (La concurrence acquiert alors un avantage, qui n'est cependant pas rédhibitoire pour l'accusé).
>
> *«Vous porterez un gros nez vert et factice à longueur de journée.»* (Cela prête un aspect ridicule au marchand, ce qui a toutes les chances de nuire à ses affaires).
>
> *«Vous cesserez toute activité commerciale dans cette ville, sous peine de subir un malencontreux accident.»*



Dans les villages, les choses sont plus mesurées. Le seigneur a plus de chances de remarquer les tentatives visant à faire appliquer la loi à son insu, si bien que tout se passe dans la plus grande discrétion. En général, quelques-uns des doyens du village, rarement plus de trois, traitent toutes les affaires. Ils entendent les deux partis et décident d'une peine. Cela se traduit le plus souvent par un dédommagement de la victime, ce qui est plus facile à cacher au seigneur qu'un châtiment corporel. Quand l'affaire est grave, un «accident» peut être orchestré pour satisfaire une mutilation ou une peine de mort. Les paysans qui glissent, alors qu'ils portaient une faux, et se plantent accidentellement la pointe de l'outil douze fois dans l'abdomen pendant la chute ont largement contribué à la croyance des nobles qui veut que les manants soient d'une gaucherie et d'une incompétence surnaturelles.

Exemples de sentences prononcées contre des paysans ordinaires

> *«Vous céderez les trois prochaines portées de votre cochon à la personne dont vous avez volé la bête.»*
>
> *«Vous ne pénétrerez plus jamais dans le foyer de Galbad, sous peine de subir une ablation du pied.»* (Les sentences de ce type punissent souvent un adultère).
>
> *«Vous confierez l'éducation de votre prochain enfant à la famille de Martan, pour remplacer l'enfant qui a perdu la vie.»* (Dans le cas d'une mort accidentelle).
>
> *«Vous expliquerez au seigneur pourquoi il doit réduire les impôts qui pèsent sur le village.»* (Sentence souvent assimilée à une peine de mort, mais si le paysan parvient à convaincre le noble, presque tous ses crimes sont ensuite pardonnés).

Les paysans peuvent fuir la justice, auquel cas ils se mettent hors la loi. C'est souvent d'ailleurs le meilleur choix quand le seigneur est aux trousses du coupable. Rares, cependant, sont ceux qui survivent plus d'une semaine dans la nature. Certains finissent même par revenir pour se faire couper les mains par le tribunal du village, plutôt que de trépasser dans les bois.



LOIS SOMPTUAIRES

Les lois somptuaires de Bretonnie interdisent aux paysans de porter certains vêtements et d'utiliser certains objets. Ces règles assurent la pérennité de la distinction visible entre la noblesse et les autres, sachant que peu de chevaliers s'abaissent à porter un habit dont le port est permis aux paysans. Par ailleurs, les femmes n'ont pas le droit de se vêtir comme les hommes. Ces derniers pourraient porter des robes, mais ils ne le font pas.

Les paysans ne peuvent porter d'armure, à moins de servir les chevaliers dans un ost féodal. Les armures lourdes leur sont proscrites en toutes circonstances, de même que les armes de chevalier : la lance d'arçon et l'épée. Les armes utilisant la poudre à canon ne sont pas abordées par les lois somptuaires, car il s'agit d'une invention encore récente.

Comme nous l'avons vu dans le **Chapitre I**, la pierre de construction est le privilège de la noblesse. Seuls les aristocrates peuvent se servir de couverts en argent. Les marchands prospères emploient donc de l'or et du verre pour leur vaisselle, encore plus chers, mais autorisés. L'or garnit très peu de tables nobles, car il est associé dans les esprits aux activités mercantiles.

Traditionnellement, le sol des demeures bretonniennes est composé de terre tassée, recouverte de joncs et de roseaux de divers types. Mais il y a quelques siècles, la législation somptuaire décréta que les meilleures herbes destinées à recouvrir les sols étaient réservées à la noblesse. Depuis cette époque, les paysans les plus opulents ont découvert les tapis et les planchers, qui ne sont pas abordés par la loi, tandis que la plupart des aristocrates continuent à semer les roseaux et les plantes qui leur sont attitrés. Dans la plupart des cas, il s'agit d'une pratique symbolique, quelques feuilles seulement étant éparpillées sur le tapis.

La cible principale de ces lois somptuaires reste la tenue vestimentaire. Le tissu et la laine blancs, bleus et rouges sont strictement réservés à la noblesse, tout comme la fourrure de renard, d'hermine et d'écureuil. La semelle des chaussures de paysan ne peut excéder trente centimètres de long (ceux qui ont de grands pieds étant réduits à porter des sandales) et leurs braies doivent aller de la taille aux chevilles, ne pas être teintes et ne présenter aucune broderie. La tunique doit descendre jusqu'aux genoux, être bien ajustée au niveau du col, tandis que les manches ne peuvent dépasser quinze centimètres de large. Les robes des paysannes doivent aller du cou aux chevilles, sans rétrécissement au niveau de la taille. Seuls les nobles peuvent porter des capes et manteaux tailladés, qui sont associés à la chevalerie (les paysans doivent donc bien prendre soin de réparer les accrocs).

De nombreux nobles mettent leur statut en avant en portant des vêtements qu'un paysan ne pourrait arborer sans tomber dans l'illégalité flagrante. La plus absurde manifestation de cette tendance se retrouve dans les chaussures qui font actuellement rage, dont la pointe est à plusieurs pieds du talon. Cet appendice est souvent recourbé en arrière et lié à la jambe de l'individu au niveau du genou, afin d'éviter les maladresses. Mis à part cela, les braies brodées sont très courantes, tout comme les courtes tuniques aux manches gigantesques. Tous les vêtements des nobles présentent du rouge, du blanc ou du bleu, et la plupart sont garnis de renard, d'hermine ou d'écureuil.

Les dames arborent souvent des robes courtes, très serrées au niveau de la taille. Les jupes courtes sont inconnues, tandis que tout ce qui pourrait se porter sous une jupe serait considéré comme des braies, et donc comme un vêtement masculin. En revanche, les très longues jupes qui caressent le sol telle une traîne sont très appréciées.

Un seigneur est en droit d'autoriser les paysans placés sous son autorité à certaines exemptions aux lois somptuaires. Il peut s'agir d'exceptions mineures, telles qu'autoriser une femme à porter un ruban rouge au col de la robe, ou plus importantes, comme permettre à un marchand de s'affranchir de toutes les restrictions liées à la tunique. Mais selon une longue tradition, la loi est toujours respectée pour ce qui est des braies, et les dérogations ne sont jamais accordées pour ce vêtement.

Les paysans les plus prospères qui ne bénéficient d'aucune exemption s'habillent souvent à la limite de ces lois. Ils peuvent, par exemple, porter des bottes qui montent jusqu'aux genoux, une tunique ornée de jaune, de vert et de noir, qui s'arrête en haut des bottes, et de nombreux bijoux voyants. Si leur seigneur leur accorde un privilège vestimentaire, ils en tireront pleinement avantage, à tel point que certains négociants sans grand discernement esthétique n'hésiteront à se vêtir tout de pourpre. En fait, il arrive qu'un baron accorde une telle faveur quand il sait que la personne en profitera pour se rendre ridicule.

LÉGISLATION LOCALE

Tous les seigneurs ont le pouvoir d'inventer des lois soumises à leurs paysans, tant que celles-ci n'entrent pas en conflit avec la législation royale. De la même manière, les ducs créent des lois qui s'appliquent à tous les chevaliers de leur duché, à l'exception des barons, dès lors qu'elles restent compatibles avec la loi royale.

Certaines de ces lois ne sont que des réponses pratiques à des conditions locales. C'est le cas du duché de Bordeleaux, où la règle est d'incinérer les morts et de répandre les cendres dans l'eau avant la première nuit qui suit le décès. Dans une région infestée de morts-vivants, il ne s'agit là que d'une précaution raisonnable.

D'autres étaient autrefois d'ordre pratique, mais elles n'ont aujourd'hui plus grand-chose à voir avec ce qui les a engendrées. Dans la ville de Gisoreux, chaque maison doit présenter une torche sur son seuil, censée être allumée quand se présentent les noctecorbes. Les noctecorbes étaient des monstres qui attaquaient les gens par volées, pour les dévorer jusqu'à l'os, mais qui avaient peur de la lumière. La dernière vague fut cependant anéantie par le seigneur Thopas, il y a plus de cinq cents ans, et Gisoreux est depuis ornée de torches que l'on n'allume jamais.

Enfin, de nombreuses lois locales reflètent les excentricités des seigneurs qui les ont inventées. Le seigneur Deslisle, propriétaire terrien de Bastogne, exige de ses paysans qu'ils se mettent face contre terre quand il passe devant eux. Le seigneur Laurent, du duché d'Artenois, impose à tous les couples nouvellement unis de passer leur première nuit dans sa chambre à coucher. À la grande surprise de ses paysans, le seigneur passe toujours cette même nuit de l'autre côté de la porte de la chambre, pour s'assurer que rien ne vient déranger le couple. Le duc de Lyonesse demande depuis longtemps à tous les nobles de son duché d'organiser chaque année un festin réunissant douze paysans. La plupart convient de riches marchands, mais quelques chevaliers, parmi les plus nobles d'âme, en profitent pour restaurer les plus indigents.

Ces règles locales sont supervisées par le noble qui les édicte. Néanmoins, si la loi est particulièrement extravagante, le Roy peut faire passer un amendement royal qui entre en conflit avec elle, la rendant de fait illégale. On pense qu'ainsi fut promulguée la loi royale stipulant que tous les paysans de sexe masculin dont l'âge est compris entre treize et quinze ans doivent se tenir sous la voûte céleste et crier une fois « Par les serres du griffon ! », lorsque la nuit accueille Mannslieb pleine. Du moins, personne n'a pu trouver d'autre explication, même si les érudits se demandent encore quelle pouvait être la nature de la loi que celle-ci, bien que rarement appliquée, permit de contourner.

Exemples de lois locales

Les paysans doivent rester sous un toit entre le coucher et le lever du soleil.

Tous les cochons doivent jurer devant une Damoiselle de Graal qu'ils ne sont pas des serviteurs du Chaos.

Les paysans doivent porter un couvre-chef dont le poids indique la somme des impôts qu'ils ont acquittée l'année précédente.

Tous les navets doivent être estampés d'une face d'orque avant d'être consommés, pour exprimer le mépris que nous réservons à cette misérable race.

Tous les foyers doivent renfermer en permanence une balle de roseaux, afin de pouvoir regarnir le toit. (Particulièrement efficace quand la loi est appliquée dans un bourg où la plupart des toits sont désormais en tuiles).

Tout bateau qui fait escale au port doit acquitter une taxe proportionnelle à la taille de sa quille ou de son capitaine, à moins d'appartenir à un résident du bourg.

Tous les vêtements masculins doivent dévoiler la partie gauche de la poitrine, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit. (Loi instituée pour faire face à une secte du Chaos qui marquait ses membres au fer rouge sur le sein gauche, car tout le monde sait que les adorateurs du Chaos sont trop stupides pour penser à appliquer cette marque ailleurs).

LES HORS-LA-LOI

La Bretonnie perpétue une longue tradition de hors-la-loi. Ces individus ne sont pas protégés par la loi ; quoi que vous leur fassiez, cela n'a rien d'illégal. Il existe plus d'une manière de devenir hors-la-loi, chaque voie engendrant des personnages bien distincts.

En cavale



Tout d'abord, les paysans qui fuient leur seigneur légitime sont automatiquement hors la loi. Ces individus s'efforcent de survivre et n'estiment rien devoir à la société bretonnienne. Ils braconnent et volent la nourriture des villages, mais il est plus rare qu'ils chapardent de l'argent, car ils ont peu d'occasions de le dépenser. Ils font généralement leur possible pour ne pas avoir à tuer leurs victimes. Les étrangers éprouvent habituellement une certaine sympathie pour ces hors-la-loi, attitude partagée par les citadins bretonniens. Les aristocrates les considèrent comme des criminels méprisables, qui fuient la place qui leur revient. En outre, puisque les villageois subissent les conséquences des vols et peuvent être punis pour le braconnage des hors-la-loi, ils les perçoivent aussi comme des malfaiteurs.

D'un autre côté, personne ne voue une véritable haine à l'égard de ces transgresseurs, et la plupart de gens sont prêts à oublier leur passé douteux s'ils rendent un service particulièrement appréciable, tel que secourir un village contre une bande d'hommes-bêtes.

Criminels avérés



Le second groupe est composé de criminels violents qui fuient la justice. Ces hors-la-loi n'hésitent pas à tuer leurs victimes et ont généralement les contacts qui leur permettent de recéler les marchandises et denrées qu'ils volent. La plupart ont les nobles et les négociants pour cibles, car les paysans n'ont rien à voler. Ils n'ont cependant aucune intention d'aider les petites gens. Les victimes potentielles de ces hors-la-loi emploient des chasseurs de primes ou envoient des troupes pour les neutraliser. Les paysans ordinaires n'ont aucune compassion pour ces individus, mais il est rare qu'un village se mobilise de lui-même pour prendre des mesures.

Le troisième groupe est le plus détestable. Les nobles corrompus et influents, les sectes du Chaos importantes et tous leurs partenaires sont d'office déclarés hors la loi lorsque leurs activités sont découvertes. C'est ainsi que tout un chacun a le droit de les empêcher de nuire, et les chevaliers, comme les paysans, n'hésitent pas à se lancer dans cette traque. Un seigneur hors la loi pourra peut-être s'accrocher à son château pendant quelque temps, mais la noblesse bretonnienne finira toujours par se retourner contre lui. La plupart de ces criminels fuient dans la nature où ils peuvent tenter d'établir un repaire secret et assurer leur subsistance en tourmentant les environs.

Ces bandes sont en concurrence acharnée avec les autres hors-la-loi de la région, car celui qui défait une pareille menace obtiendra le pardon pour l'essentiel de ses crimes. Ces malfaiteurs sont également les plus dépravés. Ils tuent les gens pour le plaisir, sans faire de distinction entre les nobles et les paysans.

Herrimaults



La dernière catégorie de hors-la-loi est constituée par les herrimaults.

Ces individus évoluent en marge de la loi, mais ils se battent pour la justice, volant aux riches pour nourrir les pauvres, renversant les despotes tolérés par leurs pairs. Ils reviennent souvent dans les légendes paysannes. Au fil des ans, ces histoires ont fini par être attribuées au même groupe, qui sévit à travers toute la Bretonnie, avec à sa tête, celui qu'on appelle le Sans-visage. L'herrimault est une sorte de cape à cagoule qui était très en vogue il y a quelques siècles. Il est porté par les personnages de ces histoires, qui ont fini par adopter le nom du vêtement. Ces hors-la-loi sont également appelés cagoules, capuches, robes des bois, boisiers ou encore harengs. Les sans-visage préfèrent ces termes, mais on parle également d'eux sous la désignation de seigneurs sans couronne, les hommes sans nom, ceux du fin fond ou les cabillauds. Les noms de poisson ne sont pas très respectueux, mais les employer revient à distinguer les herrimaults des autres hors-la-loi, ce que les nobles rechignent à faire.

Tous les herrimaults n'ont pas la même histoire. Nombre d'entre eux sont d'anciens paysans qui ont servi dans l'armée de leur seigneur et ont suffisamment bourlingué pour éprouver le besoin d'aider les malheureux. D'autres manants ont voulu réparer une injustice locale, ce qui ne leur a valu que d'être proscrits, et ont ensuite rejoint les herrimaults pour poursuivre leurs bonnes actions. Certains groupes se forment pour contrer un seigneur particulièrement malfaisant, auquel cas les membres sont essentiellement issus de ses terres. De nombreuses femmes qui se faisaient passer pour des hommes avant de se faire attraper finissent hors-la-loi, et la plupart atterrissent dans les rangs des herrimaults. L'ironie veut qu'elles soient toujours obligées de cacher leur féminité, même parmi les hors-la-loi, car le sexisme bretonnien est coriace. Enfin, certains herrimaults sont de haute extraction. Ils sont devenus hors-la-loi pour avoir tenté de réparer une injustice commise par un seigneur plus puissant, qui a réussi à retourner la cour contre eux. Ces individus aspirent au rôle de meneur et leur formation militaire les y destine tout particulièrement.

Les herrimaults obéissent à un code d'honneur clairement exposé dans les récits des sans-visage (comme le détaille l'encadré correspondant). L'ordre dans lequel les commandements sont présentés correspond globalement à leur importance relative. Un groupe de hors-la-loi qui cause du tort aux innocents (généralement les femmes, les enfants et les vieillards) ne peut prétendre au statut d'herrimaults, même si le préjudice intervient pour servir la justice.



La loyauté entre compagnons est bien entendu primordiale chez les hors-la-loi, tout comme l'interdiction de questionner chacun sur son passé. Des paysans et quelques nobles qui souhaitent laisser derrière eux certains événements traumatisants rejoignent parfois les robes des bois, et se consacrent à leur nouvelle quête.



Rejoindre les hors-la-loi



Devenir joyeux compagnon (membre des herrimaults) est simple : il suffit d'être un hors-la-loi et de se déclarer herrimault. Si la personne respecte le code de l'honneur, d'autres la reconnaîtront comme un joyeux compagnon et elle profitera de la bonne réputation de cette communauté.

Mais les hors-la-loi solitaires ne survivent pas longtemps, si bien que tous les herrimaults en puissance cherchent à rejoindre un groupe établi. Traditionnellement, comme le détaillent de nombreuses histoires, les candidats traversent la forêt pour se rendre là où se cache la bande, avant de déclarer à haute voix leur intention de se joindre à elle. Celui qui survit à ce périple a de toute évidence les qualités requises, sachant que les chances d'échapper aux attaques des animaux des bois, des hommes-bêtes et des orques sont plutôt maigres.

La personne se retrouve ensuite en présence des herrimaults, qui lui demandent de se plier solennellement au code de l'honneur. La période probatoire dure quelque temps, jusqu'à ce que le sans-visage estime que le hors-la-loi a prouvé sa loyauté. L'infiltration d'espions est un souci récurrent pour les bandes d'herrimaults, c'est pourquoi les joyeux compagnons avisés s'organisent pour que leur bande ne périclite pas dès qu'un de leurs membres s'avère servir une autre autorité. La méthode classique consiste à diviser la troupe en groupuscules aux cachettes différentes, sans jamais confier à personne quand la bande se réunira dans son ensemble.

Les groupes de hors-la-loi qui honorent le code des herrimaults sont très appréciés des paysans, qui font appel à eux pour réparer ce qu'ils perçoivent comme des injustices. Il n'est pas rare que des herrimaults s'emparent d'un chargement d'impôts excessifs, pour rendre les denrées et marchandises aux paysans qui ont dû les acquitter. Les bandes qui ont une certaine expérience de cette activité savent comment la pratiquer sans éveiller les soupçons du seigneur. Les herrimaults viennent également au secours de paysans condamnés à la pendaison, mais aussi de villages menacés par des hommes-bêtes et des peaux-vertes, ou sous le joug d'un noble particulièrement tyrannique.

Ils font également très attention à leur réputation. Quiconque n'est pas membre d'une bande de joyeux compagnons et prétend l'être risque d'être exécuté pour l'exemple (de tels menteurs ne peuvent être considérés comme des innocents). De la même manière, les bandes de hors-la-loi qui se présentent comme herrimaults sans respecter le code de l'honneur sont les cibles privilégiées des véritables cagoules de la région.

La plupart des nobles voient les herrimaults comme des criminels et des révolutionnaires, qu'il faut supprimer aussi vite et violemment que possible. Nombreux sont les commerçants qui partagent cette perception. Mais les chevaliers les plus probes savent que les herrimaults leur causent peu de soucis et ils ont tendance à admirer leur action. Certains vont jusqu'à les aider secrètement sans renoncer à leur statut privilégié ; quelques sans-visage passent la plupart de leurs nuits entre les murs d'un château.

~ Le Code d'honneur des herrimaults ~

Tu ne tueras point les innocents. Nul ne peut servir la justice par des moyens iniques.

Tu feras respecter la justice quand la loi faillira.

Tu t'empareras de l'excédent des nantis pour nourrir les affamés. Nul tort n'est causé à celui qui perd l'argent dont il n'a pas besoin.

Tu seras fidèle à tes compagnons. La trahison est un acte des plus vils, digne des peaux-vertes et des hommes-bêtes.

Tu ne chercheras pas à connaître le passé de tes compagnons. Chaque herrimault a ses propres raisons de lutter et ne doit être jugé que pour ses actions présentes.

Tu rejetteras les Puissances de la Déchéance et les combattras, même s'il te faut pour cela t'allier aux tyrans.



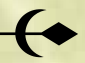


RELIGIONS ET COUTUMES

La Dame m'a à la bonne. Elle m'a pris tous mes gamins et maintenant, j'suis trop vieux pour travailler. Z'auriez pas une petite pièce ?

—Mendiant de L'Anguille

Chapitre V



L'Empire est pour l'essentiel modelé par la foi de Sigmar Heldenhammer ; la Bretonnie, l'est par celle de la Dame du Lac, que l'on appelle aussi simplement la Dame. Au sein de ce royaume, nulle confusion avec quelque autre femme, même noble, n'est possible lorsque l'on nomme la divinité. Il existe néanmoins deux différences majeures entre les deux fois. Tout d'abord, tandis que le culte de Sigmar revendique la fidélité de tout l'Empire, celui de la Dame ne concerne pratiquement que la noblesse. Ensuite, les représentants de la Dame s'emparent de tous les enfants qui montrent des talents magiques avant l'âge de trois ans et ces enlèvements ont laissé de profondes cicatrices dans l'esprit de la nation.

La Dame du Lac



Déesse de Bretonnie

Vénérée à travers toute la Bretonnie, mais presque inconnue partout ailleurs, la Dame du Lac est une déesse régionale. Elle représente la pureté, la noblesse et le courage face au danger. Elle est la dame idéale, celle que tout chevalier aspire à aimer ou à servir. Dans l'esprit de nombreux nobles, la Dame *est* la Bretonnie, son incarnation mystique.

À l'inverse de presque tous les autres dieux du Vieux Monde, la Dame se manifeste parfois, allant à la rencontre de ses adorateurs mortels. Tous les chevaliers du Graal l'ont croisée à l'acmé de leur quête et l'on dit que les Damoiselles du Graal sont également initiées par la Dame en personne, même si les intéressées y font rarement allusion. C'est ainsi que les portraits de la Dame sont homogènes. Elle apparaît comme une jeune femme d'une beauté surnaturelle, vêtue de blanc, un fin ruban d'or maintenant un voile lilial sur sa tête. Dans une main, elle tient le Graal.

La plus grande différence entre le culte de la Dame et les autres ordres religieux du Vieux Monde est que la déesse n'est associée à aucun prêtre ou initié. Au lieu de cela, ce sont les chevaliers du Graal, la fleur de la chevalerie bretonnienne, qui la servent. C'est aussi le cas des Damoiselles du Graal, ces femmes que l'on enlève à leur famille quand elles ne sont encore que des fillettes, avant d'être élevées par la Fée Enchanteresse, pour servir la Dame de leurs mystérieux pouvoirs.

Symbole

La Dame est représentée par deux symboles différents. Le premier n'est autre que le Graal. Les chevaliers du Graal ont bu à ce calice magique et l'on dit que les Damoiselles et Prophétesses du Graal tirent leur pouvoir de cet objet représenté par un gobelet en or flamboyant, au pied fin puis évasé.

Dans ses représentations, le Graal est souvent décoré de l'autre symbole de la Dame : la fleur de lys. Pourtant, ceux qui l'ont vu insistent sur le fait qu'il ne présente aucun ornement autre que sa forme gracieuse. La fleur de lis symbolise avant tout la pureté et, seulement ensuite, la Dame.

Souvent, la Dame du Lac est directement représentée, sur les bannières qui reprennent le modèle de celle qu'elle confia à Gilles le Breton, ou sur du vitrail. Avec le temps, les vitraux qui la représentent sont de plus en plus appréciés, car les rayons du soleil qui les traversent rappellent le nimbe qui entoure la Dame. La plupart des chapelles du Graal présentent de telles fenêtres.

Zone d'influence

La Dame est vénérée de par la Bretonnie, principalement par la noblesse. Les chevaliers, comme leurs dames, lui rendent hommage, et les Bretonniens qui évoluent à l'étranger restent généralement fidèles à leur déesse. La forte influence bretonnienne que connaissent les Principautés Frontalières a engendré la création d'un certain nombre de chapelles du Graal dans cette contrée, même si les Damoiselles semblent considérer qu'elle sort de leur sphère d'influence.

Tempérament

La Dame se charge de la protection de la Bretonnie par le biais de ses chevaliers. Leur courage et leur compétence martiale protègent le pays des ennemis extérieurs, tandis que leur noblesse et leur chevalerie assurent la paix intérieure et la justice. Elle ne semble pas se soucier directement du sort des paysans.

Commandements

Les commandements de la Dame sont ceux de la chevalerie. Ceux-ci s'adressent aux hommes et sont détaillés au **Chapitre VIII**. Pour les femmes, les règles sont différentes.

- Observez l'humilité et l'innocence.
- Servez votre père et obéissez-lui jusqu'au mariage, puis observez ces mêmes règles avec votre époux.



• Portez assistance à ceux qui sont faibles et sans défense malgré eux.

• N'accordez votre grâce qu'aux plus nobles et preux chevaliers qui la désirent.

Les chapelles du Graal

Les temples et sanctuaires de la Dame sont appelés chapelles du Graal et ne sont édifiés que sur des sites où la Dame s'est présentée en personne devant l'un de ses adorateurs. Le plus souvent, il s'agit de lieux où l'un des chevaliers de la Quête fut autorisé à boire au calice sacré, devenant de ce fait chevalier du Graal.

Les chapelles du Graal étant presque toujours construites par la noblesse, elles sont pour la plupart en pierre et d'une architecture vertigineuse où abondent les voûtes en ogive et d'importants vitraux. Chaque chapelle prend la forme d'une grande salle au plafond haut. On y accède par une porte à une extrémité, tandis que des fenêtres garnissent les murs latéraux et qu'un large vitrail est disposé sur le mur qui fait face à la porte. Les vitraux colorés qui représentent la Dame, ses serviteurs et les exploits chevaleresques constituent la décoration principale. Toutes les chapelles du Graal se dressent face à la forêt de Loren, demeure de la Fée Enchanteresse et lieu où la plupart pensent que sont formées les Damoiselles du Graal. Ces temples sont donc orientés vers le sud-est dans la plupart des régions de Bretonnie, ce qui signifie qu'ils sont également généreusement baignés par le soleil sur ce front.

Le vitrail principal représente presque toujours la Dame, mais dans certains sanctuaires plus modestes, il arrive que n'y soit symbolisé que le Graal ou la fleur de lis. Les autres fenêtres dévoilent une sorte de fresque qui part du grand vitrail pour rejoindre la porte. La fenêtre qui domine la porte est souvent d'une forme qui rappelle la fleur de lis et n'est presque jamais agrémentée de verre coloré.

Chaque chapelle du Graal est normalement placée sous la responsabilité d'un chevalier du Graal. Celui-ci doit la protéger, l'entretenir et illustrer les valeurs de la Dame. Dans la pratique, de nombreux chevaliers du Graal érigent ces sanctuaires sur le site qui les a vus rencontrer la Dame, c'est pourquoi il existe bien plus de ces chapelles que de chevaliers pour les garder. En outre, la plupart des chevaliers du Graal passent leur existence à servir leur seigneur ou à battre le pays pour combattre le mal. Seuls quelques-uns, les chevaliers ermites, choisissent de consacrer leur vie à veiller sur une chapelle du Graal.

Quand il est responsable d'une chapelle, le chevalier du Graal prononce un court sermon chaque jour de la Dame (c'est ainsi que l'on nomme les jours fériés en Bretonnie) et les habitants des alentours sont tenus d'y assister. Les chevaliers du Graal ne sont pas choisis pour leurs talents oratoires, mais nombre d'entre eux sont persuadés qu'il leur faut faire un effort, si bien que les longs sermons sans queue ni tête sont extrêmement courants. Le reste du temps, la chapelle est ouverte à ceux qui veulent prier ou méditer, mais le Roy ne tolère pas qu'on y traîne sans raison.

L'entretien de certaines chapelles est assuré par des pèlerins du Graal et des pèlerins exaltés (cf. pages 100 et 99), qui rendent souvent hommage au reliquaire du chevalier du Graal qui fonda le temple. Ces sanctuaires reçoivent le même traitement que les chapelles gardées par des chevaliers du Graal, si ce n'est que les sermons s'avèrent souvent meilleurs, les chefs des pèlerins étant, quant à eux, choisis pour leur éloquence.

Certaines chapelles sont sous la garde de nobles qui ne sont pas chevaliers du Graal. En général, elles furent fondées par un ancêtre du noble en question. Dans certains cas, l'entretien du temple fait partie des devoirs associés au fief. Une poignée de chapelles, seulement, sont entretenues par des Damoiselles et Prophétesses du Graal. Il s'agit des plus saints de ces temples, des destinations populaires auprès des pèlerins.

Mais de nombreuses chapelles sont laissées à l'abandon. Elles tombent alors en ruine, à moins de servir d'entrepôts aux



paysans. Vu qu'elles sont en pierre, elles sont souvent les bâtiments les plus robustes du village. Les chevaliers du Graal voient d'un mauvais œil l'utilisation que peuvent en faire les paysans, à une exception près: quand ceux-ci s'y réfugient pour éviter un assaut, auquel cas les chevaliers estiment qu'ils se mettent sous la protection de la Dame, véritable acte de piété. Il est rare que ces chapelles tombent en décrépitude, car la pierre est résistante et ces constructions ne s'effondrent que lorsque la structure est directement attaquée. En Bretonnie, seuls les aristocrates ont le droit de faire construire en pierre, et nul chevalier ne prendrait le risque de se faire prendre à voler des moellons sur une chapelle du Graal.

Le temple le plus sacré de Bretonnie n'est autre que la Première Chapelle, située dans l'enceinte du château de Bordeleaux. Fondé par Marcus de Bordeleaux, l'un des Compagnons du Graal, dans la prestigieuse salle où il reçut la visite de la Dame, ce temple posa les bases architecturales de toutes les chapelles du Graal à venir, si ce n'est qu'il fait face à l'ouest, car la salle était déjà orientée ainsi. Quelle que soit l'époque de l'année, cette chapelle est sous la garde d'une Prophétesse, d'au moins trois Damoiselles et d'un minimum de deux chevaliers du Graal. Tous les plus grands seigneurs de Bretonnie financent son entretien, mais le duc de Bordeleaux se fait une joie d'apporter la contribution la plus consistante.

Pèlerinages

Les fidèles de la Dame sont invités à faire des pèlerinages. La destination en est presque toujours une chapelle du Graal et doit se trouver relativement loin de la résidence du pèlerin. La Première Chapelle de Bordeleaux est pour beaucoup un site privilégié, à l'exception, bien sûr, de ceux qui vivent dans la cité.

Les nobles comme les paysans choisissent souvent de partir en pèlerinage pour marquer les événements importants de leur vie. Les mariages sont célébrés dans quelque chapelle lointaine, tandis qu'après des funérailles, la famille en deuil fait souvent un long périple religieux en hommage au défunt. La maladie et les blessures donnent souvent lieu à des pèlerinages, car nombreux sont ceux qui promettent un tel voyage en cas de rétablissement. Certaines personnes célèbrent également ainsi les anniversaires d'événements importants.

La piété ne suffit pas toujours. Les paysans ont besoin de la permission de leur seigneur pour voyager, sachant que certains nobles rechignent à leur accorder cette faveur. Mais même le plus mesquin aura bien du mal à refuser un pèlerinage matrimonial. Ainsi, pour la plupart des paysans, les pèlerinages sont l'équivalent de congés.

Dans la plupart des cas, la destination est une chapelle placée sous la garde d'un chevalier du Graal, dans l'espoir de recevoir la bénédiction de ce dernier. Les quelques chapelles qui sont confiées à des Damoiselles attirent davantage l'aristocratie, les paysans les évitant. Certains temples ont également acquis une bonne popularité et proposent désormais de nombreux services pour les pèlerins qui s'y rassemblent, dont des tavernes, auberges, théâtres et autres divertissements. La chapelle de la Lance Trois Fois Brisée, dans les montagnes qui dominent Parravon, est l'une des plus célèbres de ce type. Des pèlerins de toute la Bretonnie y affluent.

Les Damoiselles du Graal



Les Damoiselles du Graal, également connues sous le nom de Damoiselles de la Dame, baignent dans une aura de mystère. Nées en Bretonnie, la Fée Enchanteresse les prend à leurs parents alors qu'elles ne sont que des fillettes, puis les élève, dans la forêt de Loren, voire dans un autre monde d'après les rumeurs. Elles sont dotées de pouvoirs surnaturels, souvent liés à la nature, et font connaître les désirs de la Dame aux nobles de Bretonnie.

Les Damoiselles du Graal ne sont aucunement concernées par la législation de la Bretonnie, ni par les conventions sociales du pays. Personne n'oserait les critiquer, même dans leur dos. Elles sont toutes d'une grande beauté et semblent longtemps d'une jeunesse inaltérable, jusqu'à ce qu'elles se retirent subitement au cœur de la forêt de Loren, où l'on pense qu'elles vont pousser leur dernier souffle. Elles sont nombreuses à se présenter sans le moindre couvre-chef et ont la réputation de ne pas reculer devant les plaisirs de la chair, même si l'on ne connaît pas de récit évoquant les fruits de telles unions. Rares sont ceux qui prétendent comprendre leur attitude, mais le soutien magique qu'elles apportent aux armées de la nation est plus qu'apprécié.





~ LES DAMOISELLES DANS LE JEU ~

Les Damoiselles et Prophétesses de la Dame ne conviennent pas aux rôles de personnages joueurs, car elles doivent garder leur aura de mystère. Et les personnages constituent rarement une énigme pour leurs joueurs.

En termes de jeu, leurs pouvoirs équivalent à ceux des sorciers, si ce n'est que la plupart d'entre elles peuvent lancer des sorts issus de plusieurs domaines de sorcellerie. Les Damoiselles ont au départ accès au domaine de la Bête ou de la Vie, puis à l'autre. L'accession au statut de Prophétesse se traduit par l'acquisition du domaine des Cieux.

Les Damoiselles excellent particulièrement dans trois rôles. Tout d'abord, elles sont complètement libérées des contraintes sociales de la Bretonnie, et constituent donc d'excellents contacts pour les personnages joueurs. Un chevalier qui fraternise avec des manants sera perçu avec une certaine suspicion, mais personne n'osera remettre en question les intentions d'une Damoiselle.

Ensuite, elles peuvent faire office de dei ex machina, apparaissant pour sauver les personnages quand tout semble perdu. Il vaut mieux éviter de recourir à cet artifice au moment critique de l'aventure, car il est important que les joueurs aient l'impression d'avoir vaincu ou échoué d'eux-mêmes.

Enfin, elles sont parfaites pour amorcer une aventure. Une Damoiselle peut porter un message de la Dame, et une Prophétesse peut avoir une vision impliquant les personnages joueurs.

La Damoiselles ne s'excusent jamais, pas plus qu'elles n'expliquent leurs actes et leurs décisions. Elles ne semblent jamais surprises par l'issue des événements et savent des choses qu'une personne normale, aussi avisée soit-elle, ne pourrait connaître. Il est important de conférer une aura de respect mêlé de crainte à ces personnalités de la vie bretonnienne.

Les véritables Damoiselles ne peuvent être corrompues, mais certains sbires des Sombres Puissances se font passer pour ces favorites de la Dame ; un excellent ressort de campagne.

Les Damoiselles d'expérience deviennent des Prophétesses de la Dame (ou du Graal). Elles ont alors le pouvoir de prédire l'avenir et conseillent les chevaliers de haut rang. Certaines Prophétesses sillonnent la Bretonnie, insufflant leur sapience comme bon leur semble, à de nombreuses personnes très différentes.

La plus prestigieuse de toutes les servantes de la Dame n'est autre que la Fée Enchanteresse. Celle-ci passe le plus clair de son temps en Bretonnie et apparaît à la cour royale lors des événements majeurs. Son autorité surpasse même celle du roi, car d'un mot, elle pourrait déposséder n'importe quel souverain de sa couronne. Sa puissance surnaturelle est également considérable, plus encore que celle des Prophétesses du Graal. Il semblerait qu'elle soit immortelle, puisque la même personne remplit ce rôle depuis la création de la Bretonnie. Certains pensent qu'elle serait en réalité un avatar de la Dame elle-même, mais la Fée Enchanteresse a toujours démenti cette version.

Les Dons de la Dame



La Dame du Lac accorde certaines faveurs à ceux qui la servent en toute sincérité. Sa protection est la grâce la plus connue, mais ses pouvoirs sont bien plus vastes que cela.

Seuls les personnages dotés d'au moins un talent de Vertu chevaleresque (cf. **Chapitre VIII : La chevalerie**, pour plus de détails) sont dignes des Dons de la Dame. Avant de partir au combat, le chevalier consacre quelques minutes (au moins l'équivalent de 12 rounds de combat) pour adresser une prière à la Dame, implorant une grâce. Il arrive que la Dame accorde une faveur différente, qui peut s'avérer plus profitable au chevalier. Ainsi, quand la Dame sait qu'un chevalier doit affronter des adversaires dénués de pouvoirs magiques, mais munis d'armes empoissonnées, elle pourra lui conférer une protection contre le poison, même si le chevalier prie pour être protégé contre la magie.

Tout chevalier ne peut bénéficier que d'un Don à la fois. Les effets persistent jusqu'à la fin du combat, à moins que le chevalier s'enfuie avant. Quand un chevalier se défile devant l'adversaire, retrouve son courage et se rend de nouveau sur le champ de bataille, les effets du Don ne réapparaissent pas pour autant ; il a porté l'opprobre sur son rang et doit payer le prix.

Cœur vaillant

Le chevalier bénéficie d'un bonus de +20% aux tests visant à résister à la peur, qu'elle soit magique ou non.

Égide de lumière

Le chevalier semble légèrement plus lumineux que son environnement et bénéficie d'un bonus de +10% aux tests visant à résister à la magie susceptible de lui porter préjudice.

Gorgée du Graal

Le chevalier bénéficie d'un bonus de +20% aux tests visant à résister au poison.

Pèlerine de la Dame

Le chevalier bénéficie de 1 point d'Armure supplémentaire, applicable sur toutes les zones du corps. Ce bonus s'ajoute à toute armure portée, jusqu'à un maximum de 6 PA par zone.

Pureté souveraine

Lorsqu'il inflige des dégâts, le chevalier lance deux dés et garde le meilleur résultat.

Les pèlerins du Graal



Si le culte de la Dame concerne essentiellement la noblesse, les paysans n'y sont pas totalement étrangers. Il est vrai que la plupart adressent leurs prières à d'autres divinités. Ces pratiques seront abordées plus loin. Cependant, quelques paysans offrent leur foi à la Dame du Lac, comme le ferait n'importe quel chevalier du Graal.

Ces individus ne pouvant devenir chevaliers ou Damoiselles du Graal, ils s'efforcent de rester aussi proches que possible de ceux qui ont eu cette possibilité. Les Damoiselles de la Dame sont davantage craintes qu'appréciées de la plupart des paysans. Dans la majorité des cas, elles n'hésiteraient pas à repousser les manants qui entreprendraient de les suivre. C'est pourquoi la plupart de ces paysans





dévoués se joignent à l'entourage d'un chevalier du Graal. On les appelle les pèlerins du Graal.

Tant qu'il reste auprès de son chevalier et qu'il accepte l'âpreté de la vie de nomade, le pèlerin du Graal est en mission et ne peut donc être appelé par son seigneur. Rares sont cependant ceux qui adoptent ce mode de vie pour cette indépendance, car les chevaliers du Graal vont d'un lieu dangereux à l'autre, et l'espérance de vie de ces pèlerins n'est pas bien longue.

La plupart des chevaliers du Graal estiment que les pèlerins sont sous leur protection, mais ils ne leur parlent pas, même pour donner des ordres. Il ne faut pas oublier, en effet, que les chevaliers du Graal sont d'un statut bien supérieur à celui des pèlerins. Cela ne dérange aucunement ces derniers, qui partagent l'opinion de leur chevalier et se réjouissent simplement de pouvoir aller à ses côtés (les paysans qui voient les choses autrement ne choisissent pas cette voie). La plupart cherchent à servir efficacement leur chevalier, que ce soit en nettoyant ses affaires, en préparant ses repas ou en montant la garde pendant qu'il dort.

En retour, les pèlerins récupèrent les objets dont se sépare le chevalier et les portent comme les reliques d'un saint vivant. Il peut s'agir de n'importe quel fétiche. Le pèlerin type arbore de nombreux boutons, chaussettes, fixations d'armure et pièces de cuir, tous dépareillés. Les plus chanceux se sont agencés un couvre-chef avec une chaise de camp brisée ou exhibent un morceau de tissu enroulé en travers du cœur. Quand un chevalier tombe au combat, la plupart des pèlerins du Graal dépouillent aussitôt son corps de tout ce qui peut servir de relique. Si le chevalier n'était pas encore tout à fait mort, ce traitement suffit souvent à l'achever.

Les pèlerins novices partent en courant quand le chevalier va combattre, mais avec le temps, ils apprennent à lui apporter un soutien militaire. Les plus doués finissent pèlerins exaltés, aussi efficaces au combat que n'importe quel chevalier du Royaume. Un chevalier du Graal accompagné d'une troupe de pèlerins exaltés est un adversaire vraiment redoutable.

Quand un chevalier du Graal trépasse, sa dépouille donne souvent lieu à un reliquaire, confectionné par ses pèlerins, qui le portent ensuite sur le champ de bataille. Le corps est vêtu d'une armure, placé sur un squelette de cheval, et porté sur les épaules des pèlerins du Graal. Ces derniers tirent leur force de la présence du saint. De telles troupes peuvent se perpétuer pendant des décennies et comptent souvent plus de pèlerins exaltés que la suite d'un chevalier vivant. Il n'est pas rare qu'un seigneur leur demande de rejoindre son armée.

RELIGION PAYSANNE

Comme nous l'avons vu, le culte de la Dame s'adresse surtout à la noblesse. La plupart des paysans révèrent avant tout les dieux classiques du Vieux Monde. Ulric a peu d'adorateurs en Bretonnie, et encore moins de sanctuaires. Myrmidia est de plus en plus vénérée par les archers et soldats paysans qui sont appelés à servir au sein d'une armée seigneuriale, mais le fait qu'elle soit communément associée aux mercenaires la rend moins attrayante. Les marins bretonniens rendent hommage à Manann, comme ceux de tout le Vieux Monde, tandis que Verena intéresse les quelques érudits que compte la nation, ainsi que de nombreux doyens de village, pour qui honorer la déesse est un gage de prestige. Verena est également la divinité tutélaire de quelques joyeux compagnons, en particulier ceux qui s'efforcent de servir la justice. Le culte de Sigmar est bien entendu inexistant.

Les soucis récurrents que posent les morts sans repos ont engendré une croissance du culte de Morr, et les jardins de ce dernier sont généralement fortifiés d'une muraille qui les protègent aussi bien des attaques venant de l'extérieur, que de l'intérieur. Même les nobles confient leurs dépouilles aux prêtres de Morr.

Ranald reste aussi très populaire, en particulier dans les bourgs et les villes, notamment chez les commerçants, qui en font souvent leur divinité tutélaire. En Bretonnie, Ranald est davantage associé aux négociants qu'aux voleurs, ce qui ne change pas grand-chose, la plupart des Bretonniens voyant mal la distinction entre ces deux « professions ».

Taal et Rhya sont aussi importants pour les fermiers que pour les chasseurs et des cercles de pierre leur sont consacrés en Bretonnie, comme dans l'Empire. De nombreux hors-la-loi choisissent Taal comme divinité tutélaire, car ils se considèrent plus comme des chasseurs que des criminels. Rares sont les villages qui ne comptent pas au moins un sanctuaire consacré à ces déités.

Mais la divinité centrale pour les paysans reste Shallya. La vie du paysan bretonnien est particulièrement rude et le soulagement apporté par les shalléens est très apprécié. Il n'existe pas un village qui soit à plus d'un jour de marche d'un temple important, et les prêtres shalléens jouissent d'un statut aussi respecté que celui des Damoiselles de la Dame. Toutes les familles paysannes prennent bien soin de ne pas loger à plus de quelques minutes de marche d'un sanctuaire shalléen, sachant qu'on en trouve un au centre de chaque village. La noblesse contribue depuis peu à l'édification de petits temples de Shallya à proximité des chapelles du Graal, une attention qui plaît beaucoup.

Le plus grand temple shalléen du Vieux Monde se trouve à Couronne. En raison de la présence du culte de la Dame, il n'a quasiment aucune influence politique, ce qui convient parfaitement à la plupart des shalléens. Loin de toutes les intrigues de la cour, ils peuvent ainsi se concentrer sur les soins et le secours apportés aux indigents.

Une hérésie courante chez les paysans définit la Dame du Lac comme subordonnée de Shallya. La Dame du Lac ne servirait alors qu'à guider la noblesse pour qu'elle protège les paysans. Le fait que les chevaliers du Graal traitent mieux la classe paysanne que presque tous les autres nobles ne fait que renforcer cette croyance. Mais les chevaliers et Damoiselles du Graal s'empressent d'éradiquer l'expression de cette théorie chaque fois qu'elle fait son apparition. Les recherches menées avec minutie n'ont pas permis de dévoiler de réseau d'adeptes de cette hérésie, bien qu'elle ne cesse de réapparaître çà et là ; il semblerait que ce soit juste une faiblesse naturelle des gens du peuple.

Jours fériés



Les jours fériés les plus importants de Bretonnie sont issus de la légende de la création de la nation. Les jours saints des dieux du Vieux Monde y sont aussi célébrés, mais ceux qui sont associés à la Dame ont une dimension tout autre.

La nuit des Sorcières

Quand les deux lunes sont pleines, les Bretonniens rendent hommage au pouvoir de la Dame qui les protège contre la magie maléfique, ce qu'illustrent notamment la huitième bataille de Gilles l'Unificateur et la bonne magie qu'elle accorde par l'intermédiaire de ses Damoiselles. En ce jour de fête, ce sont les femmes qui mènent les affaires, par respect pour les Damoiselles. De grands feux de joie s'embrasent et des effigies représentant des sorciers (de sexe masculin) y sont jetées. Certaines localités parviennent à mettre la main sur un véritable sorcier, mais la tâche est souvent délicate. Les feux sont toujours allumés par des femmes.

Le jour du Lis

Le jour du Lis célèbre la pureté et la fertilité. C'est un jour privilégié pour les mariages, durant lesquels les jeunes épouses se parent de fleurs blanches. La plupart des villages désignent une dame du Lis, qui n'est souvent que la plus jolie jeune fille du coin, pour présider les festivités.






L'heure de Paix

La victoire finale de Gilles est célébrée par des reconstitutions de batailles, des serments de loyauté et de copieuses bombances. C'est aussi le jour où l'on résout toutes les querelles au sein de la communauté, même si les différends avec les voisins peuvent perdurer. Certains villages obligent les antagonistes à trouver un compromis avant l'aube suivante, même si l'arrangement doit passer par un combat à mort.

Le jour du Mystère

Cette fête commémore la première apparition de la Dame devant Gilles. Il s'agit du jour le plus saint de l'année. On raconte que la frontière qui sépare le monde connu du royaume de la Dame est alors plus ténue et la plupart des gens en profitent pour se rendre dans une chapelle du Graal et contempler l'œuvre de leur bienfaitrice.

Le jour du Graal

À l'origine, cette fête rendait hommage au Graal. C'est aujourd'hui la meilleure occasion de goûter autant de vins que possible. La dive boisson est traditionnellement bue sans être allongée, si bien que la plupart de ces fêtes s'avèrent fort tapageuses.

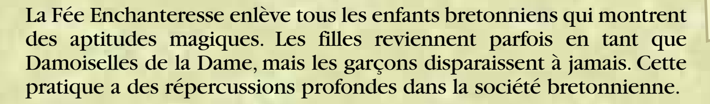
Le Sommeil du Roy

Au cœur de l'hiver, les gens se rappellent que Gilles le Breton, comme les arbres, n'est pas mort, mais juste endormi. Des spectacles évoquant son départ et son retour assurent souvent le divertissement.

JOURS FÉRIÉS BRETONNIENS

Mois	Jour	Occasion
—	Nuit des Sorcières	Nouvel an
Après sorcières		
Mois de l'an nouveau		
—	Jour du Lis (Renouveau dans l'Empire)	Équinoxe de printemps
Mois des labours		
Mois de la Dame (Mois de Sigmar dans l'Empire)		
Mois de l'été		
—	Heure de Paix (Jour du Soleil dans l'Empire)	Solstice d'été
Avant mystères		
—	Jour du Mystère	
Après mystère		
Mois des moissons		
—	Jour du Graal (Décroissance dans l'Empire)	Équinoxe d'automne
Mois du brassage		
Mois de l'hiver		
Mois de Gilles (Mois d'Ulric dans l'Empire)		
—	Sommeil du Roy (Dormance dans l'Empire)	Solstice d'hiver
Avant sorcières		

Note: les jours saints qui ne sont associés à aucun mois font la liaison entre deux mois sans être dans l'un ou dans l'autre.



Les enfants volés

La Fée Enchanteresse enlève tous les enfants bretonniens qui montrent des aptitudes magiques. Les filles reviennent parfois en tant que Damoiselles de la Dame, mais les garçons disparaissent à jamais. Cette pratique a des répercussions profondes dans la société bretonnienne.

Les enfants disparaissent généralement alors qu'ils sont encore nourrissons, avant d'avoir appris à parler. Les fées peuvent frapper à tout moment, mais personne ne les voit jamais venir ou repartir. Parfois, l'enfant est pris dans le lit qu'il partage avec sa mère, tandis que d'autres disparaissent de leur berceau quand la nourrice a le dos tourné. Les parents ont beau se cuirasser contre ce type d'événement, une telle perte a toujours un effet dévastateur.

Les enfants ne portent pas de nom tant qu'ils ne savent pas parler, histoire d'amenuiser la peine en cas d'enlèvement. Souvent, les parents attendent jusqu'à ce que l'enfant les ait appelés l'un et l'autre (« maman » et « papa »), mais parfois, l'enfant ne porte pas de prénom tant qu'il n'a pas prononcé sa première phrase. Dans le premier cas, le bébé peut encore être enlevé après avoir reçu son nom, mais beaucoup de parents ne peuvent attendre plus longtemps pour baptiser leur enfant.

Protéger les enfants

Certains parents, prêts à tout pour garder leurs enfants, tentent de les soustraire à l'attention des fées. C'est tout à fait illégal. Si la ruse est dévoilée, l'enfant est directement mené devant les Damoiselles. S'il montre quelque pouvoir, il est aussitôt réquisitionné. Si tel n'est pas le cas, il est exécuté sous les yeux de ses parents. Dans certains fiefs particulièrement cruels, on oblige les parents à pratiquer l'exécution, sous peine d'être eux-mêmes mis à mort après avoir vu leur enfant mourir. Les seigneurs qui ont davantage le sens pratique ont remarqué que bien souvent, cela ne se traduit que par une forte hausse du taux de mortalité des paysans adultes.

Mais cette clandestinité porte parfois ses fruits et certains parents continuent d'essayer. Les fées ne sont pas omniscientes et l'on sait qu'une méthode qui a fait ses preuves consiste à prétendre que l'enfant a disparu ou qu'il est mort-né, avant de le cacher dans les bois. Cette progéniture rejoint souvent les rangs des hors-la-loi, car elle ne grandit pas au sein d'une communauté bretonnienne.

Les parents qui ont davantage les moyens, comme les négociants ayant des contacts avec d'autres pays, s'arrangent pour échanger leurs enfants, souvent avec ceux d'une famille défavorisée d'une nation voisine. Les parents adoptifs sont payés pour donner une bonne éducation à l'enfant, pendant que les Bretonniens assurent celle de l'enfant emprunté, comme s'il était le leur. Souvent, le véritable enfant est ensuite pris comme apprenti par sa famille biologique, bénéficiant alors de nombreux privilèges, tandis que celui qui sert de leurre connaît des parents étrangement froids.

Il y a plusieurs siècles, certains parents commencèrent à façonner des poupées ressemblant à leurs enfants, dans l'espoir que les fées s'emparent du jouet par inadvertance. La coutume s'est vite répandue et aujourd'hui, tout Bretonnien dispose d'une « poupée à fées ». Ces objets vont de la simple poupée de chiffon aux réalisations élaborées en bois, d'apparence très proche du véritable bébé. Les familles ayant perdu un enfant au profit des fées réservent souvent une place pour la poupée lors des fêtes et des réunions importantes, et vont jusqu'à lui acheter de petits cadeaux d'anniversaire. Une fois qu'ils sont assez âgés pour ne plus craindre d'être enlevés, les enfants gardent leur poupée à fées, même adultes, l'objet étant censé leur porter chance.

LES PERSONNAGES BRETONNIENS ET LA MAGIE

La plupart des Bretonniens qui sont capables d'apprendre la magie occulte (ce qui correspond au talent Magie vulgaire et aux carrières des différents Sorciers) sont enlevés par les fées. La plupart des personnages de ce pays ne pourront jamais apprendre les arts occultes. Une personne que l'on a cachée, puis élevée dans la nature, ou qui a grandi à l'étranger, garde cette possibilité. C'est aussi le cas des enfants dont on a volé la poupée (cf. **Protéger les enfants**, ci-dessus).






~ LES POUPÉES VOLÉES ~

Depuis quelques années, des enfants se font voler leur poupée (cf. **Protéger les enfants**, ci-dessus). Ces larcins se déroulent à travers toute la Bretonnie. Malgré des enquêtes poussées, on n'a pu mettre la main sur les voleurs. On pense donc que c'est là l'œuvre des fées. La question est: pourquoi? Les premiers enfants touchés par ces vols sont maintenant sur le point de devenir adultes et un nombre étonnamment élevé d'entre eux montre une attirance pour l'aventure.

L'infanticide est une pratique plus sinistre. Les familles paysannes qui ne peuvent nourrir une autre bouche abandonnent parfois leur nouveau-né dans la forêt, puis prétendent que les fées ont enlevé l'enfant. Peu de parents parviennent à se résoudre à tuer eux-mêmes leur propre enfant, si bien que certains de ces bébés sont retrouvés et élevés au sein d'un groupe de hors-la-loi. Puisque tout laisse penser que l'enfant a été enlevé par les fées, l'affaire donne rarement lieu à la moindre enquête.

La Bretonnie ne comptant aucun sorcier de sexe masculin, ceux qui se rendent dans le pays sont traités avec une grande méfiance. Si tel est votre cas, mieux vaut éviter la nuit des Sorcières, à moins de vouloir jouer un rôle central lors de la fête. La plupart des Bretonniens ont trop de bon sens pour risquer de courroucer un maître des arts mystiques, mais ils ne lui feront pas confiance pour autant et il sera le principal suspect si jamais des phénomènes mystérieux coïncident avec son passage. Les sorciers ne sont pas les bienvenus, moins encore que dans l'Empire.



Les fées

Les fées de Bretonnie ne sont en réalité que les elfes sylvains d'Athel Loren. Les Bretonniens ne sont pas étrangers à la race elfique. Ils commercent avec quelques elfes des mers, notamment à L'Anguille, où ceux-ci ont une enclave importante. Les elfes sylvains de l'Empire traversent également le pays de temps à autre. Malgré cela, la plupart des gens ne font pas le rapprochement avec les fées de la forêt, les serviteurs de la Dame.

Un personnage étranger qui rencontre les fées aura toutes les chances d'y reconnaître des elfes, tandis qu'un Bretonnien qui connaît suffisamment cette race pourra également faire le lien. Mais la plupart des Bretonniens qui savent véritablement ce qu'est un elfe habitent L'Anguille, qui se trouve à l'autre bout du pays par rapport à la forêt de Loren.

La Fée Enchanteresse est également une elfe, ce qui est tout aussi évident. Bien entendu, un personnage elfe réalisera automatiquement à qui il a affaire s'il croise «les fées».

Une personne observatrice pourra remarquer que les fées et la Fée Enchanteresse sont toutes des elfes, que les Damoiselles de la Dame ne sont que des sorcières et qu'il n'existe aucune sorte de prêtre de la Dame. Cela l'amènera sans doute à s'interroger sur la véritable nature de la Dame du Lac.

Mais il est certaines questions dont la réponse doit rester de l'ordre du mystère.










VOYAGE EN BRETONNIE

« Le caractère de chaque duché se retrouve dans ses vins. J'en ai fait provision et je me propose d'en visiter toutes les contrées cette nuit même. Vous joindrez-vous à moi ? »

—Marchand de Bordeleaux

Chapitre VI



La Bretonnie est un pays riche en traditions et en paysages pittoresques. Des champs émeraude aux vastes forêts, gloire et beauté imprègnent cette contrée. Mais sous ce vernis de splendeur, la Bretonnie, comme le reste du Vieux Monde, dissimule corruption et noirs secrets. Ce chapitre vous offrira tous les détails permettant d'explorer cette nation aux régions bien distinctes. Avant de s'attaquer à la description des différents duchés, quelques précisions s'imposent concernant le fonctionnement des noms. L'usage des toponymes et des titres est très simple. Prenons pour exemple la Couronne. Le duché de Couronne est gouverné par le duc de Couronne, qui siège au château de Couronne, lequel se trouve dans la ville de Couronne. Cela s'applique également aux échelons inférieurs. Le seigneur de Temmerais, en Quenelles, règne sur le fief de Temmerais depuis le château de Temmerais, qui domine le village de Temmerais. Les habitants de l'Empire imaginent que c'est parce que les Bretonniens ne peuvent pas se souvenir de plus d'un nom à la fois. Les intéressés quant à eux insinuent que les nobles impériaux aiment s'entourer de toutes sortes de titres pour compenser leur manque de pouvoir. En réalité, les nobles bretonniens peuvent avoir plusieurs titres, mais en utiliser plus d'un à la fois est très mal vu : ils se servent donc uniquement du plus pertinent. Les ducs utilisent donc invariablement leur titre de duc, le Roy constituant l'exception principale à cette règle.

L'ANGUILLE

La majeure partie de L'Anguille est constituée de terres agricoles, mais la forêt d'Arden en recouvre l'extrémité méridionale. Malgré la renommée du port de la ville de L'Anguille, la côte du duché est assez modeste et réputée pour être particulièrement accidentée. Sur presque toute sa longueur, des falaises débouchent directement sur la mer, sachant qu'au large, le fond marin est hérissé de récifs. De plus, les courants sont encore plus traîtres que d'ordinaire ; même pour un pilote expérimenté, les tests destinés à conduire un bateau en un lieu de débarquement sûr sont **Difficiles (–20%)**. Les monstres marins connus sous le nom de rejetons de Théralinde (cf. encart, page 44) qui infestent la région rendent les choses encore plus difficiles.

Par conséquent, la côte de L'Anguille ne compte que de rares communautés humaines, à l'exception notable de la ville de L'Anguille elle-même. Ceux qui vivent ici préfèrent généralement rester isolés ; on trouve sur la côte des ermites, des contrebandiers, des pirates et des cultistes.

L'arrière-pays de L'Anguille est presque entièrement constitué de terres agricoles parsemées de châteaux de nobles. Le sol est fertile et le climat généralement doux, comme si les tempêtes passaient toute leur colère sur le bord de mer, et rares sont les monstres qui rôdent dans les champs. Les villages de L'Anguille disposent de longues et étroites bandes de bois communaux qui mesurent rarement plus de trente mètres de large, et souvent moins. Ces bandes séparent les terres du village de celles de son voisin, fournissent du bois de construction et permettent de faire trotter les porcs, sans pour autant être assez vastes pour abriter des bandits et des monstres.

En dehors de la grande cité de L'Anguille, il n'y a pas véritablement de villes dans le duché. Les villes de L'Anguille et de Couronne sont situées de telle façon qu'aucune région du duché n'en est très éloignée, et il est difficile de rivaliser avec elles. D'un autre côté, il semble que chaque village dispose de son propre marché hebdomadaire, aucun des paysans ne désirant avoir à voyager jusqu'à ces villes pour obtenir les denrées de première nécessité.

L'extrémité méridionale du duché s'enfonce dans la forêt d'Arden, les hommes-bêtes et autres créatures ignobles sortant parfois des bois pour lancer des raids sur le pays. Pour une raison mystérieuse, les hommes-bêtes à tête de cerf sont particulièrement répandus dans ce duché.

Les habitants



Les habitants de l'Anguille sont séparés en deux groupes : les citadins et les ruraux. Ils sont radicalement différents et les rivalités qui les opposent sont des plus vives.

Les habitants des villes sont marins, pêcheurs et négociants. Ils vivent de la mer et en sont fiers. Pour eux, le vrai courage ne s'exprime que face aux éléments déchaînés, alors que la vie à terre



~ Les Rejetons de Théralinde ~

Théralinde était la bien-aimée de Cordouin de L'Anguille, premier duc et Compagnon du Graal. La légende veut qu'elle ait été transformée en un hideux monstre marin par une sorcière jalouse, mais que sa vertu ait triomphé et qu'elle défende désormais le port. On dit que les violentes et imprévisibles tempêtes qui s'abattent sur la côte sont les conséquences de son chagrin, et il est vrai qu'elles ne frappent jamais la ville de L'Anguille ni le chenal qui mène au port.

Les monstres que l'on désigne sous le nom de rejetons de Théralinde sont assurément hideux, mais ils ne font preuve d'aucune «vertu». Ils ressemblent à des serpents dont la tête chevaline est couverte d'écailles et dotée de crocs. Ils ont deux bras griffus mais apparemment pas de membres inférieurs. Les rejetons adorent visiblement les courants les plus dangereux et attaquent sans hésitation les petites embarcations, voire les plus gros navires. Ils peuvent bondir hors de l'eau et atterrir sur le pont d'un bateau (selon les érudits, ils pourraient survivre jusqu'à une demi-heure sur la terre ferme), où ils se battent aussi férocement que dans les flots. Certains pensent qu'ils représentent la forme adulte des poissons carnivores de la Sannez. Quoi qu'il en soit, on ne les a jamais aperçus hors du golfe de L'Anguille.

~ Rejetons de Théralinde ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	0%	43%	45%	50%	10%	32%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	22	4	4	3	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Natation +20%, Perception +20%
Talents: Armes naturelles, Écailles (2), Effrayant, Sens aiguisés
Règles spéciales:
Créature aquatique: les rejetons de Théralinde peuvent respirer sous l'eau. Ils ont un Mouvement de 8 dans l'eau.
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 2, bras 2, corps 2, jambes (aucune)
Armes: griffes et crocs

est l'occasion de profiter au maximum des bienfaits de l'existence. Ils affirment que les habitants des campagnes s'inquiètent tellement de la récolte de l'année à venir qu'ils en oublient de vivre. Les gens quittent la ville pour s'installer (ce qui est improbable pour des personnages joueurs) ou parce qu'ils veulent relever des défis plutôt que de se contenter de survivre.

Les habitants des campagnes sont des fermiers solides et sérieux. La principale menace qui pèse sur eux vient des bandits, et en particulier des hommes-bêtes. Ils affirment que les citadins sont des joueurs incapables de travailler honnêtement une journée durant. Les gens quittent la campagne pour découvrir des choses plus fascinantes qu'une récolte de navets ou pour prendre leur revanche sur les hommes-bêtes.

La tension entre les deux groupes est le moteur principal de la politique intérieure du duché. Elle a été exacerbée par la répugnance affirmée du duc Taubert vis-à-vis de la mer: non seulement il ne se rend jamais en ville, mais il évite même d'y penser autant que faire se peut. Il a nommé plusieurs intendants, mais les derniers n'ont pas réussi à faire respecter l'ordre. L'intendant actuel, Godemar Fitzgodric, est le plus riche marchand de Bretonnie, le chef de la confrérie du Phare, et il remplit avec efficacité son rôle qui consiste à s'assurer que l'impôt soit payé à temps.

Toutefois, Godemar et la confrérie veulent l'indépendance et la souveraineté de la ville. En tant que paysan, Godemar n'est qu'un insignifiant serviteur du duc, ce que la cour ne manque jamais de lui rappeler chaque fois qu'il vient pour y verser l'impôt. Toutefois, son poste lui a permis de placer la cité presque entièrement sous le contrôle de la confrérie. Les membres du conseil de la confrérie discutent actuellement de leurs prochains projets: doivent-ils chercher à obtenir l'indépendance par rapport au duché de L'Anguille ou par rapport à la Bretonnie elle-même, en prenant alors le contrôle des terres du duché? Si le débat se poursuit encore, c'est surtout la stabilité politique qui les intéresse.

À cause de son absence, le duc Taubert est inconnu de la plupart des citadins. Quelques-uns envisagent de lui rapporter les abus de la confrérie, et ceux-là lui taillent une réputation presque messianique. Mais la plupart des citadins, et en particulier les marchands, le trouvent distant et inefficace, ce qui leur convient tout à fait.

Chez les paysans de la campagne, les choses sont bien différentes. Pour eux, le duc est un héros qui a combattu les hommes-bêtes en personne. Il a fait bâtir une série de tours de guet tout autour de la forêt, lesquelles donnent l'alarme au château de Grasgar quand des bandes de pillards sont repérées. Des troupes armées sont alors envoyées, souvent menées par le duc en personne. Plus d'un village a été sauvé de la destruction absolue par l'arrivée opportune des hommes du duc, et il a lui-même sauvé la vie de certains de ses sujets, ce qui influence considérablement l'opinion qu'ils ont de lui.

Avec les années qui passent, les hommes-bêtes sont de plus en plus rusés et les plus brutaux ont tourné leur attention vers le Lyonesse, l'Artenois et la Couronne. Cela provoque des tensions avec les duchés environnants et certains nobles marmonnent que le duc Taubert ferait mieux de vaincre les hommes-bêtes plutôt que de les refouler vers les terres d'autres seigneurs. Il n'en reste pas moins que l'attitude du duc Taubert est plus héroïque que celle de la plupart des autres nobles de la région, ce qui fait taire les critiques tout en le rendant plus susceptible de rencontrer des oppositions sur d'autres fronts.

Le duc Taubert de L'Anguille

Le duc Taubert était marin dans sa jeunesse, mais il n'a pas mis le pied sur un navire ni vécu à portée de vue de la mer depuis plus de quinze ans, c'est-à-dire depuis qu'il est revenu de sa dernière expédition. Il n'en a confié les raisons à personne.

Depuis son retour, le duc Taubert s'est installé au château de Grasgar, à l'orée de la forêt d'Arden. Les ducs utilisent ce château comme pavillon de chasse depuis des générations, mais le duc Taubert l'a fait agrandir et s'en sert de base pour ses expéditions au cœur de la forêt. Il affirme que son but est de vaincre les hommes-bêtes, mais beaucoup pensent qu'il veut simplement rester aussi loin que possible de la mer.

«*Le sel vous monte à la tête, vous savez? C'est pour ça que les citadins pensent qu'à l'argent.*»

— Paysan de L'Anguille

«*Quand vous voyez les mêmes personnes chaque jour, année après année, vous commencez à croire que personne d'autre n'existe, et que votre importance se mesure au poids de vos vaches.*»

— Bourgeois de L'Anguille

«*Ils voudraient être plus marienbourgeois que nous. J'ai entendu dire que certains marchands voulaient endiguer la Sannez pour avoir leur propre marais.*»

— Marin de Marienburg









Sites notables



L'Anguille

La cité de L'Anguille est l'une des merveilles du Vieux Monde. Elle fut bâtie par les elfes pour devenir un grand port de commerce et la plupart des bâtiments d'origine ont survécu aux millénaires. Le plus spectaculaire est le phare, mesurant près de cent mètres de haut et aux murs si lisses qu'on dirait au premier coup d'œil qu'il a été taillé dans un même roc. L'enceinte de la cité s'étend depuis le phare, s'élevant à presque vingt mètres au-dessus des rues, son sommet étant assez large pour laisser passer dix cavaliers de front. À leur première visite, les elfes montent invariablement au sommet du phare et aucun gardien n'oserait les en empêcher.

Cependant, à l'intérieur de l'enceinte, tous les bâtiments sont de fabrication humaine et bien plus récents. Le plus ancien est le château, bâti sur une île au milieu du port et dominant tout le chenal avec ses engins de siège. Il est quelque peu désaffecté car le duc ne s'y est pas rendu depuis des années, mais les défenses sont entretenues. Toutefois, les membres de la confrérie du Phare ont tiré parti de l'absence du duc pour bâtir leurs quatre tours de garde. Ce sont de véritables petits châteaux armés de canons et conçus pour bénéficier du plus large angle de tir possible. Les membres de la confrérie ont également installé des plates-formes d'artillerie à l'extrémité des murs d'enceinte. Le gouverneur pourrait se plaindre au duc, mais la réponse de celui-ci passerait par l'intermédiaire de l'intendant, Godemar Fitzgodric, qui est chef de la confrérie.

Le château de Grasgar

Le château de Grasgar est le domicile actuel du duc Taubert et le plus grand château de Bretonnie. Il y a quinze ans, c'était un modeste pavillon de chasse, défendu par des douves et une palissade de bois. Désormais, c'est un fabuleux donjon dont les tours s'élèvent à plus de trente mètres de haut, entouré par des douves et une courtine. La construction d'une seconde courtine, encore plus grande, est actuellement en cours. Ce château est conçu pour servir de quartier général sûr à une armée.

Même aujourd'hui, il y a généralement cinquante chevaliers et plusieurs centaines d'hommes d'armes sur place, mais les futures casernes, dont la construction n'a pas encore commencé, pourront en abriter vingt fois plus. Toutefois, le duc Taubert ne veut pas d'un millier de chevaliers à son service et il aurait du mal à lever dix mille hommes d'armes. Il refuse d'en dire plus concernant l'objectif exact du château, mais tandis qu'il continue à combattre les hommes-bêtes, la plupart des gens pensent le deviner. Le Roy Louen Cœur de Lion garde un œil sur ces développements, mais il n'a pas ressenti le besoin d'interrompre la construction de la forteresse pour l'instant. Le duc Taubert n'est pas homme à montrer le moindre signe de félonie.

La Gueule du Dragon

La Gueule du Dragon est une région de la côte de L'Anguille située à un jour de voyage de la frontière avec le Lyonesse. Des dizaines de récifs effilés s'élèvent au-dessus des flots, en permanence baignés d'embruns en raison des vagues et des courants, comme s'il s'agissait de dents enveloppées d'un voile de fumée. C'est également la région où les tempêtes sont les plus fréquentes : on en essuie au moins une importante chaque semaine. Les marins pensent qu'entrer dans cette zone revient à courir à une mort certaine, mais il ne s'agit pas de superstition : les caractéristiques naturelles de la région sont assez dangereuses comme ça.

Toutefois, les négociants ont remarqué que ceux qui voyageaient par voie terrestre à quelques kilomètres de la région disparaissaient également. En fait, aucune personne fiable n'a vraiment vu cette région depuis plus de trois ans, et ceux qui sont partis l'explorer n'en sont pas revenus. Le duc ne fait rien, car cette zone est située sur la côte, et le seigneur local n'est pour le moment qu'un garçonnet de dix ans. Il offrira n'importe quoi à des aventuriers s'ils peuvent lui ramener son père…

~ EXPRESSIONS DE L'ANGUILLE ~

«*Un bras et une jambe*» : une infime somme d'argent, en référence au droit d'entrée en ville basé sur le nombre de bras et de jambes des intéressés.

«*De l'huile de phare*» : de grosses sommes d'argent. Il s'agit d'une allusion au coût d'entretien du phare et aux frais de cotisation exigés pour rejoindre la confrérie.

«*C'est une pêche de nuit*» : une entreprise suicidaire, avec d'infimes chances de profits.

«*C'est le port et le pâturage*» : deux choses opposées et qui ne vont pas ensemble.

«*Il n'y a pas de port sur la falaise*» : il ne faut pas chercher les nouveautés et se contenter de ce que l'on a.

Exemple de L'Anguillien



Marperic d'Abenne

Marperic d'Abenne est un marchand prometteur de la cité de L'Anguille. Jusqu'à très récemment, il avait une boutique de vin et d'eau-de-vie, et supervisait lui-même la production de certains alcools. Sa boutique vendait des boissons de qualité que ses clients achetaient pour les consommer chez eux, Marperic insistant sur le fait qu'il n'a jamais tenu de taverne.

Les clients de Marperic étaient généralement aisés, et il y a quelques années, il a commencé à vendre des produits qui risquaient selon lui de les intéresser. Ses affaires ont prospéré et il s'est mis à convoiter la richesse et les privilèges de la confrérie du Phare. Le mois dernier, il a vendu sa boutique et investi ses bénéfices dans des marchandises qu'il espère revendre pour en obtenir un considérable profit.

Comme il vient juste de commencer sa carrière de marchand, Marperic n'a pas encore beaucoup de contacts. Il cherche donc à engager des individus talentueux pour protéger ses biens, lui faire des rapports concernant les marchés des autres provinces, et même lui rapporter des denrées rares. Pour le moment, il ne s'intéresse pas aux marchandises illégales, mais les choses pourraient changer si les affaires marchaient mal.



MARPERIC D'ABENNE

Race : humain
Carrière : Marchand (ex-Artisan)

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	26%	27%	40%	36%	44%	44%	38%

Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	4	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Bretonnie), Évaluation +10%, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien), Lire/écrire, Marchandage +10%, Métier (marchand, viticulteur), Perception, Soins des animaux
Talents : Dur en affaires, Intelligent
Règles spéciales :
Marperic bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à son duché d'origine, L'Anguille.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée courte)
Dotations : hôtel particulier, entrepôt, 2 000 co en marchandises, 500 co

Pour le moment, Marperic est un véritable oiseau rare pour les aventuriers : un client potentiel qui est exactement ce qu'il semble être. Toutefois, son ambition pourrait changer les choses. Il veut absolument intégrer la confrérie du Phare, et si cela lui semble impossible légalement, il ne reculera devant rien pour y parvenir. Si ses affaires continuent à prospérer, il sera invité au sein de la confrérie et se retrouvera impliqué dans la campagne pour l'indépendance de L'Anguille. S'il subit quelques revers de fortune, il finira prisonnier des griffes d'une secte du Chaos. Les personnages devront peut-être l'en sortir s'ils ne veulent pas que leur patron devienne membre d'une secte pendant qu'ils ont le dos tourné.

Marperic approche les trente ans et il est plutôt maigre pour un marchand : il a toujours réinvesti ses profits dans son affaire. Il s'habille bien et est plutôt séduisant, mais il boitille un peu à cause d'un accident survenu quand il était enfant. Sa démarche est caractéristique mais ne le handicape pas, et il oublie souvent qu'il boite.

Idées d'aventures



Libérez L'Anguille !

Un groupe d'agitateurs se range à la cause des marchands et commence à soulever le peuple de la ville et de la campagne, en parlant d'une nation libre où tous les honnêtes hommes auraient leur mot à dire au sein du gouvernement. La noblesse voit l'affaire d'un mauvais œil et tous les agitateurs qui se font prendre sont pendus. Les





marchands ne sont pas plus enthousiastes : ils veulent un pays libre qu'ils pourraient diriger, et non une bande de paysans crasseux à leur tête. Les agitateurs sont-ils simplement des idéalistes fous ou les pantins de forces plus sinistres ?

Les conscrits

Les personnages joueurs font quelque chose qui n'est pas vraiment légal (presque n'importe quelle aventure fait généralement l'affaire). À leur grande surprise, ils se retrouvent entourés par une dizaine de chevaliers (soutenus par le double d'hommes d'armes) et emmenés au château de Grasgar, où le duc les condamne publiquement à être pendus. La nuit même, il vient leur rendre visite dans leur cellule et leur propose un marché. On les laissera « s'échapper » dans la forêt avec tout leur équipement s'ils acceptent de servir d'éclaireurs contre les hommes-bêtes. Sinon, le gibet les attend.

Naturellement, le duc aurait très bien pu s'attacher les services des personnages en se contentant de les payer. Que peut-il bien avoir en tête ?

AQUITANIE

L'Aquitanie se situe au sud du Gilleau et de la forêt de Châlons, et elle est constituée presque entièrement de terres arables. On y trouve quelques collines, mais rien de suffisamment escarpé pour limiter les activités à l'agriculture pastorale. La côte est la plus douce de toute la Bretonnie. Elle comporte de nombreuses plages, quelques falaises et de nombreuses anses sûres. Toutefois, aucun endroit ne se prête à l'installation d'un port important, si bien que les principales localités sont des villages de pêcheurs (et de contrebandiers).

Dans l'intérieur des terres, on ne trouve aucun cours d'eau de grande taille, aucun carrefour évident au milieu des collines basses, aucun site qu'il soit aisé de défendre. Par conséquent, aucune localité n'est devenue particulièrement importante. Même la ville d'Aquitanie est de taille moyenne, sans plus, et elle le doit uniquement à l'influence de la cour ducale.

En fait, l'influence des aristocrates est le facteur déterminant de la croissance des villes dans le duché. Les nobles encouragent le développement urbain autour de leurs châteaux afin de pouvoir imposer des taxes sur le commerce et d'accroître leur richesse. Jusqu'ici, cette croissance n'a jamais vraiment pris : quand les nobles ne s'intéressent plus à une ville, celle-ci régresse. Par conséquent, il existe de nombreuses villes dotées de zones inhabitées aussi vastes que les quartiers habités. Là, les taudis s'effondrent rapidement tandis que les bâtiments plus robustes s'effritent peu à peu.

On constate un phénomène similaire dans les châteaux d'Aquitanie. Comme il n'existe aucun site naturellement défendable, les seigneurs d'Aquitanie basent la protection de leurs maisons uniquement sur les constructions. Les nobles qui subissent une attaque ou qui disposent d'argent en trop agrandissent leur château, mais leurs héritiers abandonnent les parties qui ne sont plus nécessaires pour en réduire le coût d'entretien.

Des déréliches (cf. plus bas) s'emparent souvent des bâtiments abandonnés, ce qui décourage les habitants de les piller pour s'emparer des matériaux de construction ou de s'installer dans une bâtisse entourée d'autres demeures abandonnées.

Les habitants

Les habitants d'Aquitanie n'ont pas besoin de lutter contre les rigueurs de leur duché, si bien qu'ils se combattent les uns les autres. Les Aquitains eux-mêmes préfèrent dire qu'ils ont de l'honneur et le courage de leurs convictions, mais le résultat est le même. Ils ont la réputation d'être de véritables têtes de mule qui recourent à la violence pour résoudre leurs problèmes. Par conséquent, leurs chevaliers comptent parmi les plus célèbres de Bretonnie, et le duché est constamment agité par diverses guerres de petite envergure, révolutions et vendettas.

Les gens partent souvent d'Aquitanie à cause de graves querelles avec des individus plus puissants qu'eux. D'autres, et en particulier les nobles, s'en vont pour prouver leur courage face à des monstres, lesquels sont des plus rares dans le duché. Naturellement, certains quittent la région parce qu'ils sont las de ces interminables vendettas et veulent vivre quelque part où les gens arrivent à s'entendre. Ce genre de personne déménage assez souvent.

La politique intérieure de l'Aquitanie est en perpétuel va-et-vient car tandis que de vieilles querelles s'éteignent, de nouvelles vendettas naissent. Le nouveau duc n'a fait qu'empirer les choses malgré ses louables intentions. Dès qu'il intervient en personne pour étouffer une révolte ou imposer une réconciliation, c'est un succès. Toutefois, s'il ne peut intervenir personnellement, il a tendance à ne rien faire du tout, ce qui permet à bien d'autres rivalités de se développer.

Il existe certaines querelles anciennes et célèbres que le duc Armand n'a pas été capable de résoudre (tout comme ses prédécesseurs, du reste). La vendetta qui oppose les familles d'Elbiq et du Maisne dure depuis des siècles. Elle débuta quand la fille d'une des maisons fut déflorée par le fils d'une autre, mais personne ne sait plus qui était qui (les deux maisons affirment naturellement que la fille était la leur). Cette vendetta a un caractère tellement officiel que les sites des batailles sont définis à l'avance et que des gens se déplacent pour y assister. Pourtant, la querelle est bien réelle et les combats se livrent jusqu'à la mort, ce qui attire encore plus de spectateurs.

Plus récente est la querelle qui oppose les comtes de Desroches, à l'ouest du duché, et de Fluvia, au nord. Les deux hommes étaient d'inséparables amis, qui passaient beaucoup de temps ensemble dans les cours du pays. Il y a un peu plus de dix ans, un événement s'est produit, et depuis, tous deux sont devenus d'implacables ennemis. Tous deux sont intelligents, fins tacticiens, excellents stratèges, et des guerriers d'exception. La plupart du temps, leur vendetta reste discrète, mais comme nul n'en connaît la cause, personne ne sait ce qui pourrait la transformer subitement en guerre à grande échelle. À eux deux, les comtes sont suzerains d'un tiers des nobles d'Aquitanie. S'ils se livraient une guerre ouverte, le duché serait dévasté.

Les relations entre l'Aquitanie et les autres duchés sont généralement neutres. Les querelles d'Aquitanie ne sortent pas des frontières et les autres nobles ont trop de bon sens pour s'y impliquer.

Le duc Armand d'Aquitanie

Le duc Armand était l'un des frères puînés du précédent duc et il ne s'attendait pas à hériter. En tant que chevalier errant, il était réputé à la fois pour son imprudence et pour sa chance, et il refusa toutes les offres de fief jusqu'à ce que le Roy Louen en personne lui propose une place au sein de la maison royale. Une fois encore, Armand se distingua par ses prouesses, tout particulièrement en abattant le bestigor Darmal le Crochu en combat singulier. Beaucoup s'attendaient à ce qu'il reçoive une baronnie et soit nommé marquis.

Au lieu de cela, au bout de deux ans seulement, il s'en fut en quête du Graal. Il partit incognito, et n'a pas parlé de ses activités depuis son retour. Quelques ménestrels tentent de rassembler des informations sur ses faits et gestes, mais ce n'est pas le seul chevalier de la

~ DÉRÉLICHES ~

Les déréliches sont des créatures maléfiques qui s'installent dans les bâtiments totalement ou partiellement abandonnés. Elles tentent d'attirer les imprudents dans leurs griffes en donnant à leur bâtisse un aspect habité et accueillant. Une fois le piège refermé sur leur proie, elles la tuent. Les déréliches se sustentent de la mort de leurs victimes, par un procédé encore mystérieux.

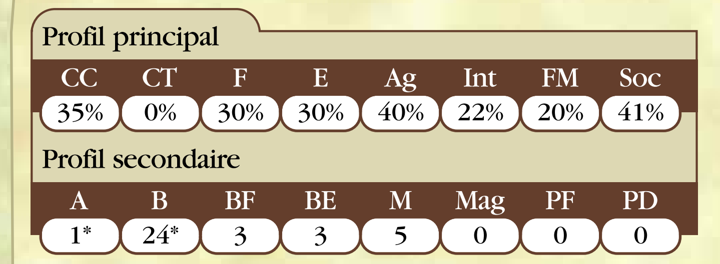
Il n'y a jamais plus d'une déréliche dans un petit bâtiment, bien que les ailes d'un édifice plus vaste puissent en contenir une chacune. Même dans ce cas, chaque déréliche reste sur son territoire et semble ignorer ses congénères. Toutefois, une déréliche peut se manifester sous la forme d'un grand nombre d'esprits, jusqu'à 24 le plus souvent, dont chacun peut adopter l'apparence de n'importe quelle créature vivante, jouant ainsi un rôle dans l'illusion de vie du bâtiment et lors des attaques. Ces fragments de l'essence du monstre peuvent quitter sa demeure, mais pas s'en éloigner de plus d'un mètre pour chaque point de Blessures dont ils disposent.

Les déréliches peuvent également modifier l'apparence intérieure et extérieure d'un bâtiment, le faisant apparaître aussi splendide qu'à son apogée. Ce pouvoir masque par exemple les trous du plancher, mais ne répare pas réellement les bâtisses dangereusement endommagées.

Si les déréliches sont des esprits, il ne semble pas s'agir de morts-vivants ni de démons du Chaos. Leur nature réelle reste un mystère et on les voit rarement ailleurs dans le Vieux Monde. Pourtant, elles sont fort répandues en Aquitanie.



~ DÉRÉLICHES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	30%	30%	40%	22%	20%	41%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1*	24*	3	3	5	0	0	0

Compétences : Charisme +20%, Langue (bretonnien), Perception +20%
Talents : Armes naturelles, Éthéré, Vision nocturne
Règles spéciales :
L'apparence de la vie : la déréliche peut créer des illusions qui donnent à son foyer l'apparence d'un lieu habité et bien entretenu.
**Nous sommes légion :* une seule déréliche peut produire de nombreux « corps », qui sont en apparence des esprits séparés. Chaque esprit dispose d'un certain nombre des points de Blessures de la déréliche. Les Blessures de la déréliche sont partagées entre tous les esprits. Chaque esprit a 1 Attaque. Tous font partie de la déréliche et coordonnent donc leurs attaques à la perfection. Les points de Blessure que perdent chacun des esprits sont en fait retirés au total de la déréliche.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes

~ EXPRESSIONS D'AQUITANIE ~

« La lumière est allumée, mais il n'y a personne à la maison » : la situation est bien plus dangereuse qu'il n'y paraît. Se réfère à une maison occupée par une déréliche.

« Comme un homme-bête à la cour » : se dit de quelqu'un qui est exactement ce qu'il paraît, et entouré d'individus semblables mais qui font mine d'être différents. À ne pas utiliser à portée de voix d'un noble.

« Parti construire des châteaux » : se dit de quelqu'un qui accomplit une tâche qui n'est qu'une perte de temps, mais qu'il pense tout à fait utile.

Quête à avoir dissimulé son identité. À son retour, en tant que chevalier du Graal, il fut nommé porte-étendard de Bretonnie, un poste qui lui sied à merveille.

Il y a trois ans, le duc d'Aquitanie mourut, et sur ordre du Roy, Armand hérita de son poste. Il doit encore trouver ses marques en tant qu'administrateur ; il désire vivement résoudre les problèmes personnellement et par la force.

Sites notables



Aquitanie

Le château ducal est situé au sud-est du duché, près de la frontière du Quenelles. Il est célèbre pour sa tour de Dentelle, une haute tour dotée de tant de fenêtres qu'on la dirait faite de dentelle de pierre.





Les nains qui l'observent parlent dans leur barbe de construction hasardeuse et de conséquences désastreuses, mais la tour tient bon depuis plus d'un siècle. Nul n'a toutefois été autorisé à y entrer depuis plus de cinquante ans et s'y appuyer est puni de dix coups de fouet, quand bien même on est la propre fille du duc (au grand étonnement de celle-ci).

La ville d'Aquitanie est située à l'ouest du château et plutôt modeste. Autrefois, elle était entièrement à l'est, mais elle a dérivé au fil des ans, et aujourd'hui, le quartier est entièrement abandonné. Le duc finance des expéditions destinées à en expulser les habitants indésirables et encourage les bourgeois à s'y installer, sans grand succès.

Le château d'Épée

Ce château incarne le style de fortification aquitain et se trouve presque exactement au centre du duché. Le grand-père de l'actuel seigneur d'Épée était un chevalier aventureux particulièrement prospère, impliqué dans de nombreuses vendettas. Il utilisa sa richesse pour construire un château quasiment imprenable, pourvu de plusieurs douves, de courtines qui formaient un labyrinthe de pièges mortels, de postes de garde fortifiés et de trois donjons immenses, capable chacun de tenir un siège pendant des mois.

L'actuel seigneur d'Épée vit dans le corps de garde le plus éloigné, avec toute sa maisonnée. Nul n'est parvenu à entrer dans l'un des donjons et à en revenir vivant depuis dix ans, et cela fait quinze ans que personne n'en est revenu sain d'esprit. Le dernier en date était le précédent seigneur d'Épée, et il n'a jamais parlé de ce qu'il avait vu.

Il engage toutefois des aventuriers et leur demande de lui rapporter une tête de cerf empaillée bien spécifique issue du donjon le plus proche. Il offre une prime considérable ainsi que le droit de conserver tout autre trésor qu'ils trouveraient, du moment qu'ils rapportent la tête. Plusieurs groupes sont partis, mais aucun n'est encore revenu.

Derrevin Libre

Derrevin Libre est un village de l'est de l'Aquitanie où les paysans détiennent le pouvoir. Leur précédent seigneur était vraiment méprisé de tous et quand les paysans se rebellèrent, aucun de ses voisins ne daigna l'aider. Par conséquent, pour la première fois, une rébellion de paysans se solda par une réussite, dévoilant la vraie nature du seigneur (qui était un serviteur de Nurgle) et l'anéantissant, lui et toute sa famille.

En temps normal, les seigneurs locaux seraient immédiatement intervenus pour rétablir l'ordre. Mais ils étaient occupés par trois vendettas différentes et aucun d'entre eux n'osa faire le moindre geste. Les paysans eurent donc le temps de se renforcer, d'attirer plusieurs bandes d'herrimaults et de se préparer aux inévitables représailles. Au sein de la noblesse, on se garde bien d'évoquer le trépas de plus d'une douzaine de chevaliers qui chargèrent droit dans une fosse dissimulée, du moins quand on tient à la vie.

Le village est maintenant libre depuis six mois et les dirigeants, en particulier Carlomax, le sans-visage le plus expérimenté, projettent d'attaquer d'autres nobles et d'étendre leur pouvoir. Ils ont calculé que s'ils pouvaient s'emparer d'assez de terres, ils seraient à même de repousser toute contre-attaque, hormis une expédition lancée par le Roy en personne. En même temps, les nobles des environs, et en particulier le jeune seigneur Recherre, préparent une contre-attaque destinée à donner une bonne leçon à ces paysans arrogants. Un adepte de Khorne a récemment été brûlé dans la région et on craint qu'il n'y en ait d'autres qui rôdent.

« Le plus beau pays du monde. Le grain abonde, on y voyage facilement et les monstres sont rares. Qui voudrait vivre ailleurs ? »

— Noble d'Aquitanie

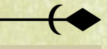
« Voyager en Aquitanie, voilà qui est ennuyeux. Fastidieux, même. Des champs de blé, des villages, des champs de blé, des châteaux surfaits, des vergers, des bourgs. Mon itinéraire préféré. »

— Eldergar de Busreq, cocher

« Il n'y a presque pas de monstres en Aquitanie. Même les hommes-bêtes de Châlons semblent se tenir à l'écart. Par contre, on y trouve des nobles qui se livrent bataille, des bandits, des paysans rebelles, des sectes, des tueurs en série et des agitateurs en pagaille. »

— Marietta, mercenaire tiléenne

Exemple d'Aquitain



Carlomax, le sans-visage

Carlomax n'était qu'un paysan comme les autres jusqu'au jour où il vit pendre son frère pour avoir souri à la fille du seigneur, et où sa mère subit une bastonnade qui l'estropia à vie pour avoir pleuré à l'exécution. Deux semaines plus tard, plus par chance que grâce à son réel talent, Carlomax enlevait la fille du seigneur et s'enfuyait dans les bois. Il projetait à l'origine de lui faire subir d'indicibles sévices en guise de représailles, mais une fois confronté à la réalité, il découvrit qu'il n'avait pas le cœur à torturer délibérément un autre être humain.

Il l'emmena jusqu'à la route, la laissa partir et disparut de nouveau dans la forêt. Là, il fut contacté par un sans-visage et invité à rejoindre les herrimaults. Le sans-visage lui dit qu'il avait déjà prouvé son talent et sa moralité. Carlomax accepta volontiers, car il n'avait nulle part où aller.

Carlomax s'adapta parfaitement à sa nouvelle vie et se montra très doué en tant qu'herrimault. Il gravit les échelons et devint lui-même un sans-visage. Les nobles oppresseurs étaient ses cibles préférées et il fut impliqué dans le soulèvement de Derrevin Libre. Il espérait pouvoir tuer le noble et s'enfuir avant la contre-attaque. Le retard de celle-ci le prit par surprise et il conçut un plan aussi grandiose que fou : libérer la Bretonnie tout entière de l'oppression !

Carlomax est désormais un révolutionnaire idéaliste possédant assez d'expérience de la guérilla pour poser un vrai problème à la noblesse. Il est également bien conscient qu'une attaque concertée des nobles écraserait sa république naissante, et il tient à engager des agents qui détournent l'attention des nobles en les dressant les uns contre les autres.









CARLOMAX, LE SANS-VISAGE

Race : humain
Carrière : Sans-visage (ex-Vétéran, ex-Herrimault)



Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56%	67%	44%	53%	39%	41%	48%	73%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	16	4	5	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (pisteur, rôdeur), Charisme +10%, Commandement, Commérage +20%, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie +20%), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Escalade +10%, Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien), Perception +20%, Pistage, Résistance à l'alcool, Soins des animaux, Survie +10%
Talents : Camouflage rural, Coups précis, Coups puissants, Éloquence, Force accrue, Grand voyageur, Maîtrise (arcs longs, armes paralysantes), Rechargement rapide, Résistance accrue, Sang-froid, Sixième sens, Tir de précision, Tir en puissance, Tireur d'élite, Troublant
Règles spéciales :
Carlomax bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à l'Aquitanie.
Armure : armure moyenne (armure de cuir complète et cagoule de mailles, le tout dissimulé par un mystérieux capuchon)
Points d'Armure : tête 3, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : arme à une main (épée), épée longue, filet
Dotations : bande de herrimaults, république des paysans libres (un village)

Idées d'aventures

La famille du duc

Le vieux duc d'Aquitanie est mort au combat alors qu'il intervenait dans l'une des interminables vendettas du duché. Quatre de ses fils étaient morts avant lui : un à la bataille comme son père, un autre de la peste, un troisième d'une overdose et le dernier d'un empoisonnement à la malepierre. Son fils cadet était simple d'esprit et on le gardait enfermé. Toutefois, il avait aussi deux filles et elles auraient normalement dû hériter de lui. Le Roy choisit de les ignorer et de transmettre le duché à Armand, son porte-étendard, de surcroît chevalier du Graal.

Les circonstances de la mort des fils du duc ne sont pas passées inaperçues et certains pensent que le Roy soupçonnait aussi l'intervention des Puissances de la Corruption. Malheureusement, si le duc Armand est au-dessus de tout soupçon, il est totalement inadapté aux enquêtes les plus subtiles. D'autres agents, de préférence remplaçables, sont requis. Des gens comme les aventuriers.

La révolution

Les personnages joueurs se trouvent dans un village dont les paysans décident de se soulever et de renverser leur seigneur. Ce dernier en conclut immédiatement que les PJ sont les agitateurs et offre sa clémence aux paysans si ceux-ci les livrent. Les paysans ne le croient pas et ne livreront par les personnages tant que la révolution se passera bien. Si le vent tourne, ils penseront qu'ils n'ont pas le choix…

Bien sûr, les seuls guerriers et chefs compétents du village sont les aventuriers. S'ils ne veulent pas être livrés en tant que meneurs, il faudra qu'ils *deviennent* les meneurs.

ARTENOIS

La terre d'Artenois est dominée par l'épaisse et mystérieuse forêt d'Arden. En dehors d'une petite bande de terre à l'extrémité occidentale, la totalité du duché se trouve dans cette sombre forêt. Hormis les bois, la majeure partie des terres sont cultivables et abritent l'essentiel de la population humaine du duché.

Toutefois, la forêt n'est pas complètement dépourvue d'habitants humains. En dehors des campements de bûcherons et de charbonniers, elle abrite également un certain nombre de petits villages. Chacun d'entre eux est entouré d'un fossé, d'un talus et d'une palissade de bois. Le donjon de pierre du noble seigneur à qui la terre a été accordée sert généralement de porte du village. Les villageois élèvent des animaux, car contrairement aux récoltes, on peut les conduire à l'intérieur de l'enceinte en cas d'assaut.

Les attaques sont fréquentes. Les loups et les ours sont un moindre mal, et les groupes d'hommes-bêtes sont loin d'être rares. En fait, un village de forêt peut s'attendre à au moins une attaque d'hommes-bêtes par an. Les ducs d'Artenois ont longtemps fait don de parcelles de terre situées dans la forêt aux braves fils aînés de nobles bretonniens, car ceux qui y prospèrent établissent des avant-postes vitaux contre les forces obscures. Cependant, la plupart échouent et la région orientale du duché est parsemée de villages détruits.

Les hommes-bêtes sont les monstres les plus répandus de la forêt. Pour une raison inconnue, l'Artenois compte un nombre particulièrement important de brays, qui font généralement office de chair à canon pour leurs supérieurs gors. Cela ne veut pas dire que les gors sont rares, mais seulement que les brays sont innombrables.

D'autres créatures touchées par le Chaos sont également répandues en Artenois, et certains villages disparus ne semblent pas avoir subi les déprédations des hommes-bêtes, mais plutôt avoir été rasés par des mutants apparus au sein de la population. En effet, la fréquence des mutations amène bien des personnes à penser qu'une puissante source de Chaos se trouve quelque part en Artenois. Quiconque pourrait la trouver et la détruire deviendrait un héros.

Les habitants

Les paysans et les nobles des extrémités occidentales de l'Artenois sont fort semblables à leurs voisins du Lyonesse ou de L'Anguille. En fait, nombre d'entre eux se considèrent à peine comme faisant partie de l'Artenois. Ils aiment souligner le fait qu'ils appartiennent à la culture bien plus vaste de la Bretonnie et du Vieux Monde, et les jeunes sont encouragés à voyager.










~ EXPRESSIONS DE L'ARTENOIS ~

«Demi-sœur, demi-frère»: se dit du ou de la bien-aimée de quelqu'un. Les origines en sont obscures. Soit il s'agit d'une insulte envers les habitants de l'est, soit l'expression provient véritablement d'un village forestier ayant un fort degré de consanguinité. Le sens de l'expression est neutre depuis, mais elle a de quoi troubler les étrangers.

«Il s'est fait homme des bois»: se dit d'une personne qui ne sort pas de chez elle ou ne parle à personne. Uniquement utilisé dans l'ouest.

«Plutôt grimper aux arbres»: il est hors de question que je fasse ceci. Expression originaire de l'est, mais utilisée partout ailleurs. (Quand on est dans un arbre, il est difficile d'atteindre l'enceinte du village avant les hommes-bêtes qui attaquent.)

Les résidents de la forêt ne se considèrent pas davantage comme des Artenésiens. En fait, beaucoup sont à peine conscients de l'existence du duché. Les villages situés sur une route importante peuvent voir un voyageur par semaine environ, mais ceux qui sont plus enfoncés dans les bois ne verront peut-être pas le moindre étranger en une génération. Ceux qui quittent le village sont considérés comme des fous suicidaires. Dans la plupart des localités, on organise les funérailles de ceux qui sont partis et on considère ceux qui reviennent comme des morts-vivants. Les nobles se rendent à la cour ducale au moins une fois par an et évitent ainsi l'isolement absolu. Dans l'ensemble, les habitants des villages ignorent tout du monde extérieur.

Les aventuriers de l'ouest de l'Artenois quittent généralement leur foyer parce que c'est une attitude ordinaire et encouragée. En fait, l'ouest de l'Artenois produit plus d'aventuriers par habitant que n'importe quelle autre région de Bretonnie. Les aventuriers de l'ouest de l'Artenois partent généralement parce qu'ils ne supportent plus de vivre toujours au même endroit, cernés par les bois menaçants.

L'ouest de l'Artenois est tout entier gouverné par le comte Larret, héritier cultivé d'une dynastie civilisée. La rumeur prétend qu'il a passé la majeure partie de sa vie à errer déguisé en ménestrel plutôt qu'à combattre comme un vrai chevalier. Il n'a jamais daigné s'intéresser à la rumeur et il est toujours sorti du champ de bataille avec les honneurs. Quel que soit son passé, c'est un politicien remarquable qui a apporté la paix à l'Artenois, dont la population a plus de loyauté envers lui qu'envers le duc. On pense qu'il projette de demander au Roy le statut de baron.

L'est de l'Artenois est composé de fiefs indépendants, bien trop préoccupés par leur survie au sein d'une forêt hostile pour s'intéresser à la politique. C'est là que le duc est le plus actif, traquant les hommes-bêtes et volant occasionnellement au secours d'une communauté assiégée. Plus occasionnellement encore, il arrive à temps pour avoir autre chose à disperser que les corneilles qui festoient sur un charnier de paysans.

Des rumeurs diffamatoires prétendent que la noblesse orientale compte des adeptes du Chaos et qu'il existe même des villages dont les habitants fréquentent les hommes-bêtes de leur plein gré. Les plus sages écartent d'emblée la seconde rumeur et s'inquiètent de la première.

Le noble le plus connu de la forêt est le baron Chlodegar, un chevalier du Graal. C'est lui qui a demandé des terres au sein de la forêt d'Arden et il emmène personnellement un groupe de ses paysans à la cité de L'Anguille chaque année. Il étend activement son fief, qui comprend actuellement trois villages, et grâce aux visites à L'Anguille, ses paysans en savent plus sur le vaste monde que la plupart des autres villageois de Bretonnie. Chlodegar a supervisé la construction d'une chapelle du Graal dans chaque village, fortifiée et conçue pour servir de refuge en cas de problème. Chaque chapelle dispose d'un beffroi, dont la cloche n'est actionnée que pour appeler au secours en cas d'attaque.

Si le duc Chilfroy ignore radicalement ses voisins et ne se rend à la cour royale que quand on l'y appelle, le duc Adélard de Lyonesse tente de faire du comte Larret son vassal, ce qui étendrait son duché et réduirait l'Artenois à la forêt. Le comte résiste, plus par désir d'indépendance que par réelle loyauté envers l'Artenois.

Le duc Chilfroy d'Artenois

Le duc Chilfroy est un homme immense, plus fort et robuste que n'importe lequel de ses chevaliers ou de ses nobles. Il est également célèbre pour son austérité: nul ne l'a jamais entendu rire et on prétend qu'il ne sourit que devant la dévastation qu'il sème chez ses ennemis. S'il n'est pas très subtil, c'est un grand chef de guerre quand les stratégies sont simples et que ceux qui le suivent n'ont besoin que d'un peu de motivation.

Le duc passe le plus clair de son temps à chasser les monstres, les hommes-bêtes et autres créatures des profondeurs de la forêt d'Arden. Le grand hall du château d'Artenois est orné des têtes empaillées et des fourrures issues de ses plus grandes victoires. C'est là qu'il tient sa cour de justice. Il est connu pour régler les affaires rapidement en déclarant le plaignant de plus haut rang dans son bon droit et en infligeant une punition brutale au perdant. Par conséquent, les gens font de leur mieux pour éviter d'avoir à porter une affaire devant le duc, ce qui convient tout à fait à Chilfroy.

« On trouve de l'excellent bois d'œuvre dans la forêt, mais n'allez pas le prendre vous-même ! »

— Marchand de L'Anguille

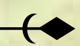
« J'ai pris la route qui menait à l'Artenois oriental, une fois. Quatre fois la prime ordinaire, qu'ils offraient. Plus jamais ça. Et pourtant, j'ai entendu dire qu'ils payaient au sextuple, maintenant. »

— Eldegar de Busreq, cocher

« Ne mangez pas de leurs porcs. »

— Mère de famille anonyme du Lyonesse

Sites notables



Le château d'Artenois

Le siège du pouvoir des ducs d'Artenois est situé dans la forêt d'Arden. Par conséquent, c'est le seul château ducal dont les murs ne sont pas entourés par une ville. Toutefois, le château lui-même est pourvu d'importants donjons et d'une très vaste cour ceinte d'une courtine de pierre. Au-delà du mur se trouve un fossé, rempli de pieux effilés et non d'eau. Le duc Chilfroy y habite en permanence, mais il passe près de la moitié de son temps à cheval, à traquer les hommes-bêtes.

La cour renferme des logements conçus pour abriter de nombreux guerriers. Le duc pense que la possibilité de battre promptement en retraite après une victoire est vitale dans la forêt, ce qui explique les nombreux de cavaliers qu'on trouve ici. La présence de chevaux en grand nombre nécessite encore plus de vivres que d'ordinaire: le flux de chariots d'approvisionnement est presque ininterrompu.

Le duc répugne à utiliser des mercenaires au combat, mais il engage des étrangers faciles à remplacer en tant qu'éclaireurs. Tout personnage réputé en tant qu'adversaire du Chaos peut trouver facilement du travail en se présentant simplement au château.

Larret

Larret, la plus grande ville d'Artenois, est presque une grande cité. Elle est située au sud du duché, près de l'ancienne frontière entre le









Moussillon et le Lyonesse. Bien qu'elle soit distante de toute ville concurrente, elle est trop éloignée des itinéraires commerciaux majeurs pour devenir une localité importante à elle seule, ce dont le comte Larret, souverain de la ville, est bien conscient.

Larret est un lieu remarquablement agréable à visiter et où habiter. Bien des rues sont dallées et presque toutes les autres sont pavées. Des égouts souterrains emportent les déchets vers une rivière pour les déverser loin des murs. La plupart des maisons sont bien conçues et bien entretenues, et le guet est très actif dans la prévention des crimes et l'arrestation des criminels, quelles que soient les victimes. La ville est très accueillante pour les amuseurs et les érudits. Le comte est particulièrement tolérant, et même ceux qui outrepassent leurs droits (en incitant à la violence, par exemple) ont droit à un avertissement amical la première fois.

La ville doit ce statut à une impitoyable politique de déportation. Les individus fainéants ou incompétents et les criminels récidivistes sont tout simplement chassés, et on leur ordonne de ne jamais revenir. Quand la population augmente au point que l'économie ne peut plus subvenir aux besoins de tous, les plus pauvres sont rassemblés et bannis de la même façon. Tout exilé découvert à moins de trois heures de marche de Larret est sommairement exécuté. Les visiteurs ne le savent pas et les habitants essaient de ne pas y penser.

~ LES SANGLIERS DE L'ARTENOIS ~

Les sangliers de l'Artenois sont des sangliers touchés par le chaos. On ne les trouve que dans la forêt d'Arden et la plupart vivent dans le duché d'Artenois. Ils ont encore plus mauvais caractère que les sangliers ordinaires et sont exclusivement carnivores, préférant de surcroît dévorer des proies vivantes. Celles qui hurlent et poussent force jurons pendant la dégustation sont particulièrement appréciées. Les paysans affirment que si l'on reste tranquille et silencieux pendant qu'un sanglier vous mange, il finira par se désintéresser de vous. Encore un bel aperçu de sagesse populaire.

Les sangliers de l'Artenois mesurent 1,50 mètre environ au garrot, et semblent généralement gras et gros. Toutefois, ils sont extrêmement rapides et puissants. Beaucoup sont affligés de mutations, mais leur race est stable dans son ensemble.

~ SANGLIER DE L'ARTENOIS ~

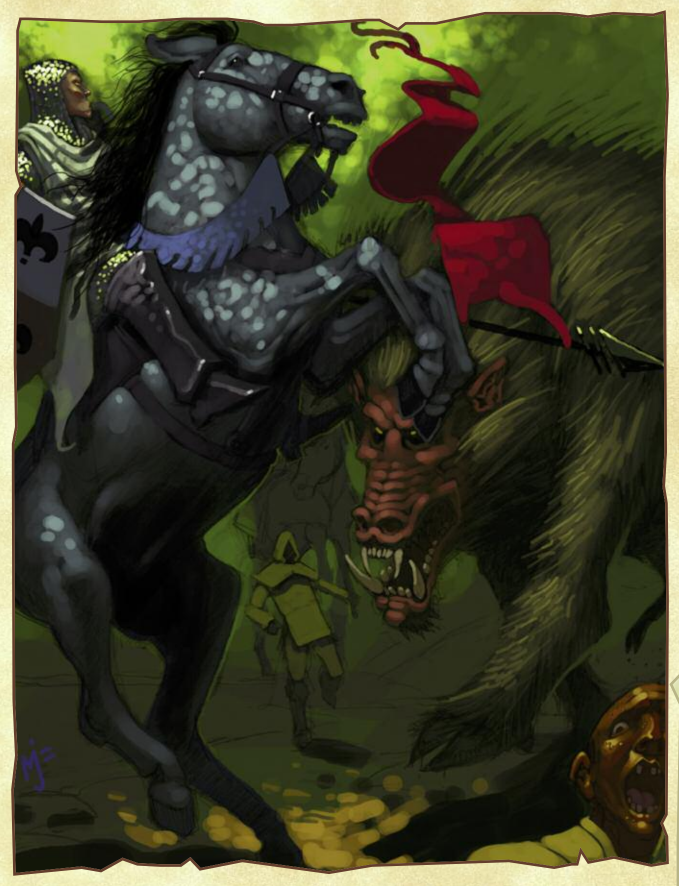
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	0%	51%	54%	32%	10%	20%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	5	5	8	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Perception +10%, Pistage
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Vision nocturne
Règles spéciales :
Défenses : quand un sanglier de l'Artenois entreprend une action de charge, on considère que ses défenses bénéficient de l'attribut percutant.
Mutation : le sanglier de l'Artenois a 40% de chances d'avoir une mutation du Chaos. Usez de bon sens quand vous appliquez une mutation à un quadrupède.
Peau épaisse : grâce à l'épaisseur de leur peau, les sangliers de l'Artenois réduisent la valeur critique des coups critiques qui leur sont assénés de 1 point.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : défenses








La cité des hommes-bêtes

Des rumeurs courent depuis des années, voire des siècles, concernant l'existence d'une cité d'hommes-bêtes au sein de la forêt d'Arden. S'il est impossible de les infirmer, elles sont cependant extrêmement improbables: les hommes-bêtes n'ont tout simplement pas la mentalité requise pour bâtir des villes.

Cependant, en ce qui concerne les mutants, c'est une autre affaire. Beaucoup conservent leur conscience humaine, et une fois bannis de leurs foyers, cherchent une nouvelle communauté.

Il y a cinq ans, le fief d'Uesin, situé dans les profondeurs de la forêt, a été attaqué par les skavens. Les hommes-rats commencèrent par empoisonner l'eau avec de la malepierre, puis attaquèrent tandis que les mutations commençaient à apparaître. Malheureusement pour eux, le seigneur, sir Madregang, n'était pas homme à se laisser distraire par des détails aussi insignifiants que sa peau virant au bleu ou les cornes lui poussant sur le front. Il rassembla les villageois et dirigea la défense de leur foyer.

Peu après, il tint une réunion où les villageois trop déments pour vivre avec leurs semblables furent jugés et exécutés. Il accepta que le village soit totalement coupé de la société bretonnienne, ce qui ne changeait pas grand-chose, et décida de rassembler d'autres mutants. Quelques agents furent envoyés répandre des rumeurs, et les meilleurs forestiers parcourent les environs à la recherche des enfants abandonnés. Le village s'est agrandi et près de trois cents mutants y habitent désormais. Les villageois ont commencé à chercher un second site. Ce n'est pas encore une ville, mais il n'y a qu'un pas.

Exemple d'Arténésien

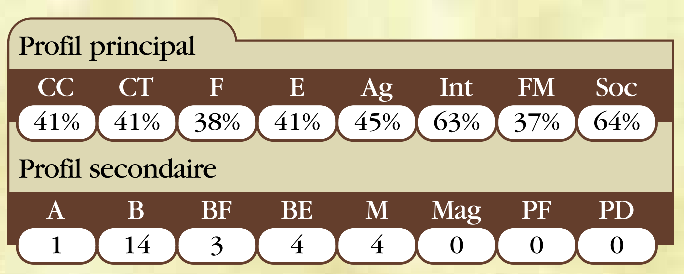
Le comte Larret

Le comte Larret est un homme très ambitieux. Il a obtenu autant de promotions qu'il le pouvait sans imposer de changement politique majeur, ce qui le rend d'autant plus dangereux pour ceux qui se dressent en travers de sa route, comme le duc d'Artenois. Dans l'idéal, le comte aimerait qu'un scandale fasse tomber la maison du duc Chilfroy, ce qui lui permettrait de devenir duc à sa place. À partir de cet instant, il aurait des chances de voir son fils Frédémond devenir Roy.

Le comte est aussi un individu très cultivé. Il ne considère pas les humoristes satiriques comme les rouages de quelque complot diabolique: il les tolère parce qu'il les trouve amusants et qu'il ne peut imaginer tuer un ménestrel simplement parce qu'il l'a offensé. À ce sujet, les rumeurs sont vraies: il a passé quelque temps en tant que ménestrel, en particulier en Tilée, pendant sa période d'errance. Sa tolérance vis-à-vis des érudits est issue d'un sentiment similaire, et s'il n'a aucune indulgence envers les serviteurs des Puissances de la Corruption, il laisse aux érudits le bénéfice du doute, ce qui peut s'avérer dangereux.

Le comte, qui a la cinquantaine avancée, perd ses cheveux et a pris un peu d'embonpoint, mais c'est un homme très plaisant. Il écoute ce que ses interlocuteurs ont à dire avant de prendre des décisions et ne prend aucun plaisir à voir souffrir autrui. D'un autre côté, il est tout à fait impitoyable. Il ne ferait jamais torturer quelqu'un à mort, mais il n'a aucun scrupule à ordonner une exécution rapide. En fait, il préfère ne pas mutiler les gens et les exécute souvent à la place. Les criminels handicapés sont rarement des atouts pour la société, après tout.

C'est un excellent protecteur pour les personnages joueurs, car il a de nombreux projets où ils peuvent jouer un rôle. Le risque qu'il puisse sombrer dans le Chaos existe, mais il est infime. Sa principale faiblesse est son fils Frédémond, qu'il veut désespérément voir devenir chevalier du Graal. Les personnages joueurs pourront avoir à tirer l'héritier du comté de toutes sortes de mauvais pas.



LE COMTE LARRET

Race: humain
Carrière: Politicien (ex-Bateleur, ex-Ménestrel, ex-Noble, ex-Escroc)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	41%	38%	41%	45%	63%	37%	64%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	4	0	0	0

Compétences: Alphabet secret (voleur), Baratin, Charisme +20%, Commandement +10%, Commérage +20%, Connaissances académiques (droit, histoire), Connaissances générales (Bretonnie +20%, Estalie, Tilée +10%), Équitation, Escamotage, Évaluation, Expression artistique (acteur, chanteur +10%, musicien +20%), Fouille, Langage secret (langage des voleurs), Langue (bretonnien +20%, eltharin, tiléen), Lire/écrire +10%, Marchandage, Perception +10%, Soins des Animaux
Talents: Chance, Code de la rue, Dur en affaires, Éloquence, Étiquette, Fuite, Intelligent, Intrigant, Orateur né, Réflexes éclair, Sain d'esprit, Sixième sens
Règles spéciales:
Le comte Larret bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à l'Artenois.
Armure: armure légère (veste de cuir de qualité exceptionnelle)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes: arme à une main (épée) de qualité exceptionnelle

Idées d'aventures



La déchéance du duc Chilfroy

Le duc passe beaucoup de temps à chevaucher au plus profond de la forêt. Et s'il ne combattait pas les hommes-bêtes mais pactisait avec eux? Assurément, les sentences qu'il prononce à la cour sont devenues particulièrement sanglantes récemment. Le comte Larret adorerait avoir des preuves que le duc est de mèche avec les Puissances de la Corruption. Il ne verrait aucun inconvénient à ce que ces preuves soient… comment dire? Légèrement enrobées?

Le village

Les villages isolés de la forêt d'Arden sont des sites parfaits pour une aventure. Les personnages joueurs font halte dans l'un d'entre eux et les villageois leur demandent de les aider à combattre une troupe d'hommes-bêtes. Les aventuriers dirigent une défense désespérée et obtiennent la victoire. Peu après, les villageois font une fête débridée et hissent la statue d'une silhouette hermaphrodite au centre du village avant de se prosterner devant elle.





BASTOGNE

La variété des paysages de Bastogne est grande. La région est bordée au nord et à l'est par la Grismerie, et au sud par le Gilleau. La moitié occidentale du duché est en grande partie composée de terres arables, tandis que les régions de l'est sont constituées de pâturages. Les montagnes du massif d'Orquemont sont à cheval sur cette province et sur le Quenelles. Vers l'ouest, une grande partie de la forêt de Châlons s'étend sur ce duché.

La caractéristique géographique la plus notable du duché reste le Gouffre Noir. Cette faille longe l'extrémité septentrionale du massif d'Orquemont, se rétrécissant et devenant moins profonde en allant vers l'est, et disparaissant tout à fait juste avant la frontière avec le Quenelles. À la jonction entre le massif et la forêt de Châlons, le gouffre mesure deux cents mètres de large et semble pratiquement sans fond. Le gouffre semble se prolonger dans la forêt, mais il est impossible de le longer à cause de la végétation envahissante, et on n'arrive jamais à le trouver quand on le cherche dans les bois.

Un brouillard noir monte souvent du gouffre, et ceux qu'il enveloppe sont glacés jusqu'aux os, voire jusqu'à la mort, même au plus fort de l'été. Heureusement, le brouillard ne s'éloigne pas beaucoup du gouffre, et même les chevaliers bretonniens ont assez de bon sens pour ne pas bâtir de villages dans les alentours. Les rejetons du gouffre (cf. page ci-contre) posent plus de problème, car ils ne sont pas limités à ses environs immédiats.

Toutefois, le gouffre a ses bons côtés, car il empêche les orques du massif d'Orquemont de pousser leurs raids jusqu'au cœur du duché. Il sert également à couper les villages des montagnes du reste du monde. Ceux-ci sont régis par un baron, Lothar le Vif, qui a également le titre de marquis. Il prend ses responsabilités très au sérieux, mais n'a pas vraiment le sentiment de faire partie de la Bastogne.

La forêt de Châlons est presque complètement désertée par les humains de Bastogne. Il existe une poignée de villages de bûcherons à l'orée de la forêt, mais ils ne subsistent jamais plus de cinq ans, et il devient presque impossible de trouver des gens qui veuillent y habiter. La forêt est le repaire de morts-vivants, d'hommes-bêtes et d'hommes-bêtes morts-vivants qui lancent fréquemment des raids dans le nord.

Les habitants

Les Bastognois aiment à considérer le duché comme le cœur de la Bretonnie. Ils sont les descendants de Gilles le Breton et la région se trouve à peu près au centre du pays. Les habitants de la Bastogne sont plus fiers de leur nation que ceux de n'importe quel autre duché, et le culte de la Dame du Lac y est aussi populaire chez les paysans que chez les nobles. Ils ont une forte tendance à croire que les Bretonniens sont dotés de certaines vertus, en particulier le courage et l'honneur, qui les mettent à part des autres nations, et que ce sont chez eux que ces vertus sont les plus évidentes. Cela les rend souvent plutôt pompeux et chauvins.

C'est aussi la principale motivation des aventuriers Bastognois : ils voyagent pour prouver que les Bretonniens sont supérieurs à tous les autres. Dans le meilleur des cas, ils s'efforcent de prouver leur valeur. Dans le pire, ils passent leur temps à minimiser les accomplissements des autres nations sans faire grand-chose eux-mêmes.

La noblesse de Bastogne comprend un nombre inhabituel de chevaliers du Graal, et les nobles corrompus sont bien plus rares ici que dans les autres duchés. Toutefois, les nobles compétents semblent tout aussi rares : la plupart des nobles Bastognois ne sauraient pas organiser un combat dans un Waaagh ! Et si les chevaliers sont nobles, leurs intendants, baillis et grands justiciers semblent au mieux être des individus vénaux, au pire des serviteurs des Puissances de la Corruption. Le duché fourmille d'injustices que les nobles pourraient réparer pour la plupart s'ils en étaient conscients.

La Bastogne et le Bordeleaux entretiennent de bonnes relations depuis l'époque de Gilles l'Unificateur, mais les relations avec le Gisoreux, et surtout le Montfort, sont tendues. Ces deux derniers duchés ont de terres qui ne sont pas couvertes de montagnes ou de forêts. Le Montfort, par exemple, n'a pratiquement pas de terre en dehors des Montagnes Grises. Les seigneurs frontaliers convoitent en permanence les terres de Bastogne et projettent d'étendre leurs domaines. Les guerres frontalières privées font partie de la vie quotidienne, mais jusqu'ici, les ducs sont restés à l'écart.

Le duc Bohémond de Bastogne

Le duc Bohémond de Bastogne est un chevalier du Graal particulièrement célèbre pour avoir combattu des monstres, à tel point qu'on le surnomme « le Fléau des Bêtes ». Il est également connu pour refuser de combattre des adversaires inférieurs, même s'ils l'attaquent. Il se contente de les assommer pour tourner son attention ailleurs. Quand sa renommée a grandi, il s'est rendu en bien des lieux de Bretonnie et d'ailleurs pour trouver des adversaires à sa mesure. Ce fut un des rares ducs à chevaucher aux côtés des hommes de l'Empire contre la Tempête du Chaos.

Si Bohémond est un descendant de la lignée de Gilles le Breton, il fait preuve d'une loyauté absolue envers le Roy Louen et n'a aucun désir de s'emparer de la couronne. En fait, il délègue l'administration de son duché à son intendant, et les affaires de justice à son grand justicier. Hélas, il n'est guère capable de juger la personnalité d'autrui et il doit remplacer ces hommes à un rythme alarmant.

> *« Les héritiers de Gilles le Breton feront toujours respecter l'honneur de la Bretonnie, aussi bas que puissent tomber les autres. »*
>
> — Sir Darrepin le Furieux
>
> *« Le pire piège à pèlerin de tout le pays. Si Gilles l'Unificateur avait vraiment dormi à tous ces endroits, il n'aurait jamais eu le temps de livrer un seul combat. »*
>
> — Eldegar de Busreq, cocher
>
> *« D'accord, mais qui est roi, maintenant ? »*
>
> — Des dizaines de nobles de Couronne exaspérés

Sites notables

Le château de Bastogne

Le château de Bastogne est situé presque exactement au centre du duché. Lui et la ville environnante sont tout entiers remplis d'antiquités que leur association à Gilles l'Unificateur rend sacrées. De vieux bâtiments, des statues et des ossements, dont le crâne de Smearghus, témoignent des prouesses de Gilles. De même, quelques anciens bâtiments de pierre ont survécu, et un certain nombre












d'anciennes sections du château sont soigneusement préservées. Il est interdit aux paysans et aux étrangers d'entrer en ces lieux, et même les nobles doivent les traiter avec le plus grand respect. De nombreux événements ont eu lieu au cours des 1 500 dernières années et toutes les reliques préservées avec amour ne sont pas forcément liées à l'Unificateur. Le bâtiment le plus universellement vénéré est la tour de l'Eau du château de Bastogne. L'histoire prétend qu'il s'agissait de la résidence personnelle de Gilles. La plupart des nobles n'ont pas le droit d'en passer le vestibule et les paysans peuvent être condamnés au fouet s'ils la regardent avec trop d'insistance. De temps à autre, des rumeurs resurgissent, insinuant que des actes sinistres ont lieu en secret à l'intérieur de la tour, mais elles sont vite étouffées.

La ville semble préservée pour alimenter le flux de pèlerins et c'est en effet une destination populaire. Les paysans en pèlerinage sont menés devant un certain nombre de lieux importants et à l'intérieur de tavernes qui payent un écot aux guides. Les nobles peuvent s'attendre à une visite personnalisée ménageant des opportunités de prier dans la plupart des lieux saints. Au minimum, les nobles se rendent dans la chapelle du Graal personnelle de Gilles et presque tous les chevaliers du Graal l'ont visitée au moins une fois.

~ REJETON DU GOUFFRE ~

Les rejetons du gouffre sortent du Gouffre Noir pour rôder en Bastogne, attaquant et tentant de dévorer tout ce qui se dresse sur leur route, qu'il s'agisse d'humains, de chevaux, de rochers ou d'arbres. Ils semblent presque dépourvus d'intelligence, mais cela ne les rend pas moins dangereux.

Ils ressemblent à d'énormes grenouilles et peuvent bondir sur de longues distances, bien qu'ils préfèrent l'éviter. Ils mesurent environ trois mètres de haut aux épaules, et sont donc plus grands que certaines maisons de paysans. Leur peau est noire et dure au lieu d'être gluante.

On n'a jamais vu de jeune rejeton du gouffre, mais la constance de leur forme amène de nombreux érudits à penser qu'ils n'ont rien à voir avec le Chaos. Quelques érudits adoreraient monter une expédition dans les profondeurs du gouffre pour en savoir plus, mais ils ne comptent pas à s'y rendre eux-mêmes.



~ REJETONS DU GOUFFRE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	0%	60%	56%	23%	5%	28%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	32	6	5	4	0	0	0

Compétences : Perception +20%
Talents : Armes naturelles, Écailles (3)
Règles spéciales :
Bond : une fois par combat, le rejeton du gouffre peut faire un bond de 20 mètres, franchissant n'importe quel obstacle sur son chemin. Il se sert normalement de cette capacité pour s'enfuir.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : morsure











~ EXPRESSIONS DE BASTOGNE ~

«Il écoute le dragon»: il est un peu fou.

«…et grand amiral de la Marine de Bastogne»: ajouté à la liste de titres de quelqu'un si l'interlocuteur pense qu'ils sont impressionnants mais dénués de sens.

«Je le ferai dès que je serai remonté du Gouffre Noir»: je n'ai pas l'intention de le faire.

La chapelle de l'Humilité

La chapelle de l'Humilité existe depuis plus de mille ans et c'est de loin la plus ancienne chapelle du Graal jamais construite et entretenue par des paysans. On la trouve à environ deux jours de voyage à l'ouest du château de Bastogne, juste à côté d'un village presque entièrement voué au bien-être des pèlerins en visite.

Malgré son nom, l'édifice est spectaculaire. Construit en briques décorées, avec des poutres de bois sculpté, de brillants vitraux, des statues de bronze, d'argent et même d'or, pourvue d'un toit de verre, elle semble plus splendide que n'importe quelle autre chapelle du Graal du pays. Au fil des siècles, presque tous les dons des paysans à la Dame ont été investis dans la chapelle, et ça se voit.

Une légende populaire affirme que la Dame du Lac apparut en ce lieu à un paysan courageux, loyal et obéissant du nom de Gademar. Elle loua ses qualités et sa loyauté à son seigneur, et lui permit de toucher le Graal du bout des doigts. La plupart des nobles rejettent cette histoire qu'ils pensent être une pure invention: la dame ne daignerait jamais parler à un simple paysan et ne lui permettrait assurément pas de souiller le Graal. Seule une poignée de chevaliers du Graal a visité la chapelle, mais de temps en temps, les Damoiselles et les Prophétesses de la Dame y viennent et s'y entretiennent avec les armées. Les sujets de leurs conversations revêtent une immense importance.

Exemple de Bastognois



Sir Darrepin le Furieux

Sir Darrepin est un très jeune chevalier errant qui vient juste d'entamer sa carrière, et il n'est absolument pas furieux. Il pense juste que ce surnom le rend plus impressionnant. C'est le quatrième fils de la maison d'un chevalier affecté à la cour d'un propriétaire relativement modeste du nord de Bastogne, tout près de la frontière du Moussillon, et il n'a guère d'espoir d'hériter d'autre chose que de l'équipement qu'il a reçu quand il était en âge de le porter.

En partie pour cette raison, et en partie parce qu'il veut prouver au monde que l'esprit des Compagnons du Graal n'est pas mort, il s'est lancé dans le monde, déterminé à y accomplir des exploits. Il est fervent, enthousiaste, énergique et prompt à se fourrer dans le pétrin jusqu'au cou. Il semble aussi doté d'une chance insolente qui lui permet de s'en tirer à chaque fois.

Sir Darrepin a une attitude légèrement condescendante vis-à-vis des étrangers, étant convaincu que les Bretonniens sont supérieurs. Il fait montre d'un extraordinaire talent quand il s'agit d'écarter par de fallacieux raisonnements toute preuve du contraire. Toutefois, il n'est pas hostile et prend son devoir de protéger les inférieurs avec autant de sérieux que tout ce qu'il entreprend.

On peut rencontrer sir Darrepin à peu près n'importe où, chantant les louanges de la Bretonnie, et en particulier de la Bastogne. Il peut

SIR DARREPIN LE FURIEUX

Race: humain
Carrière: Chevalier errant

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	29%	35%	28%	36%	24%	29%	31%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	2	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Dressage, Équitation, Esquive, Langue (bretonnien, reikspiel), Soins des Animaux, Survie
Talents: Chance, Coups puissants, Étiquette, Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie), Valeureux
Règles spéciales: sir Darrepin bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au duché de Bastogne.
Armure: armure moyenne (gilet de mailles, cagoule de mailles, veste de cuir, casque)
Points d'Armure: tête 4, bras 1, corps 4, jambes 0
Armes: lance d'arçon, arme à une main (épée)
Dotations: cheval de guerre léger avec selle et harnais, petite icône de la Dame du Lac, bonne dose de confiance en soi

fournir un excellent allié, en même temps qu'un moteur d'idées d'aventures et un interlude comique. En effet, on ne peut pas concevoir de chevalier bretonnien plus stéréotypé et il s'attire des ennuis en permanence, sans pour autant être incompétent.

Note: si vous voulez utiliser régulièrement sir Darrepin dans votre campagne, vous pouvez lui donner 2 points de Destin.

Idées d'aventures

La guerre des grenouilles

Le Gouffre Noir produit soudain plus de rejetons qu'on n'en a jamais vu de mémoire d'homme. Si les chevaliers de Bastogne arrivent à les vaincre facilement, ils semblent revenir toujours plus nombreux. Le duc a besoin de braves guerriers qui pénétreront dans le Gouffre Noir, découvriront ce qui s'y passe et arrêteront le processus. Tous les chevaliers du duché partiraient volontiers, mais leur devoir leur impose de protéger leur fief et ils ne peuvent entrer dans le gouffre, dont nul n'est jamais revenu. Quant aux aventuriers, ils n'ont pas de fief, eux, n'est-ce pas?

Le bailli et le sans-visage

Les aventuriers sont engagés par le bailli d'un noble pour ramener le chef d'une troupe de bandits mort ou vif. Au fil de leur enquête, ils découvrent que les bandits sont des herrimaults et que le bailli extorque des sommes exorbitantes aux paysans. Les herrimaults semblent également bien informés, et quand les aventuriers partent à leur recherche avec le noble et son bailli, le sans-visage ne fait pas partie du groupe qui leur dresse une embuscade. Si les personnages ouvrent l'œil, ils verront le noble s'enfuir dans la forêt… pour rejoindre une secte du Chaos. Le bailli joue-t-il un double jeu? Le noble espionne-t-il les membres du culte? Sont-ils tous deux corrompus, et dans ce cas, le sans-visage est-il un troisième larron?

BORDELEAUX

Le Bordeleaux est essentiellement composé de terres arables, mais également de quelques pâturages près de la côte. Les falaises de Bordeleaux sont particulièrement hautes et spectaculaires, mais s'il existe quelques îles en haute mer, les récifs et les courants marins qui rendent la côte de L'Anguille si périlleuse sont rares ici. Le meilleur port est la ville de Bordeleaux elle-même, mais il existe une douzaine d'autres ports naturels importants et encore plus de villages de pêcheurs, dont beaucoup sont taillés à même les hautes falaises.

L'extrémité sud-est du Bordeleaux est recouverte par la forêt de Châlons. La portion occidentale de la forêt est moins dangereuse que celle qui couvre la Bastogne et un certain nombre de villages semblent s'y épanouir. Malgré tout, les raids des hommes-bêtes contre les villages sont plutôt fréquents et les habitants de ces bois sont autonomes.

Au nord, le Bordeleaux dispose d'une frontière conséquente avec la terre maudite du Moussillon. À l'embouchure du fleuve, il s'agit d'un haut escarpement où les falaises côtières du Bordeleaux jouxtent le marais qui forme le Moussillon. Toutefois, en amont, la côte du Bordeleaux s'abaisse tandis que la bordure du Moussillon gagne en altitude, de telle manière que sur la moitié de la longueur de la frontière, la Grismerie est la seule barrière entre les duchés. Elle n'est pas très efficace et beaucoup de choses arrivent à la franchir. Le problème principal vient des morts-vivants, mais les bandits, les hommes-bêtes et les enfants du Chaos sont également des menaces fréquentes. Le fleuve est essentiellement délaissé à cause de la terreur que suscitent les créatures qui y vivent.

~ EXPRESSIONS DE BORDELEAUX ~

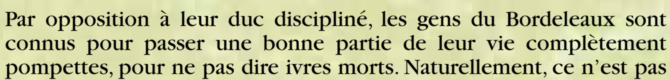
«Complètement gâché»: absolument sobre. Se réfère à l'idée qu'on a manqué une occasion de s'enivrer, ou une occasion en général.

«Boire comme la mer»: boire de grandes quantités d'alcool.

«Il met du sel dans son vin»: il reste sobre la majeure partie du temps. Se réfère aux marins.

«Une tempête dans un verre à vin»: une querelle, une vendetta ou une guerre entièrement due à l'abus d'alcool.

Les habitants



Par opposition à leur duc discipliné, les gens du Bordeleaux sont connus pour passer une bonne partie de leur vie complètement pompettes, pour ne pas dire ivres morts. Naturellement, ce n'est pas une vérité universelle. Le Bordeleaux est la patrie de bien des marins expérimentés et ceux qui sont saouls en permanence n'acquièrent jamais ce statut. Il est vrai que le vin produit le long de la côte bordeline est particulièrement fin, naturellement abondant, et essentiellement consommé sur place. Les Bordelins boivent même fréquemment du vin non coupé. Le vin local, quelle que soit sa qualité, coûte moitié moins cher en Bordeleaux. Le vin des autres régions coûte le triple de celui qui est produit localement.

Un bon nombre d'aventuriers bordelins partent pour échapper à la spirale sans fin des beuveries, des bagarres, des séances de vomissements et du coma éthylique. Par conséquent, beaucoup sont profondément déçus par leurs compagnons. D'autres s'en vont parce qu'ils ont la malchance d'être nés près de la frontière du Moussillon et ont pensé que la vie d'aventurier leur apporterait plus de sécurité.

La popularité de Manann le long de la côte est un autre trait remarquable de la vie bordeline. Si les marins de tous pays rendent hommage au dieu de la mer, les Bordelins sont particulièrement fervents et même la dévotion que lui témoignent les nobles n'est pas factice. Ces derniers ont tendance à penser que le domaine de la Dame du Lac se termine là où l'eau devient salée.

Les traditions maritimes du duché ont provoqué un schisme entre les nobles. Ceux qui vivent dans l'arrière-pays ressemblent à la plupart des nobles de Bretonnie, adorant principalement la Dame du Lac et tirant leur richesse de la terre. Ceux de la côte vénèrent avant tout Manann et possèdent peu de terres: leur fortune vient de la mer. Ces nobles sont aussi susceptibles d'envoyer leurs fils voyager en mer que de les lancer à l'aventure en tant que chevaliers errants. Il n'y a pas vraiment d'hostilité entre les deux groupes, mais simplement une incompréhension profonde.

Le Bordeleaux entretient de bonnes relations avec la Bastogne et l'Aquitanie, mais ses liens avec le Moussillon sont réduits au strict minimum: on donne aux chevaliers des fiefs le long du fleuve avec pour devoir de renvoyer les monstres d'où ils viennent. Cependant, il existe une forte rivalité entre le Bordeleaux et L'Anguille, issue de leur concurrence maritime. L'Anguille est de loin le port de

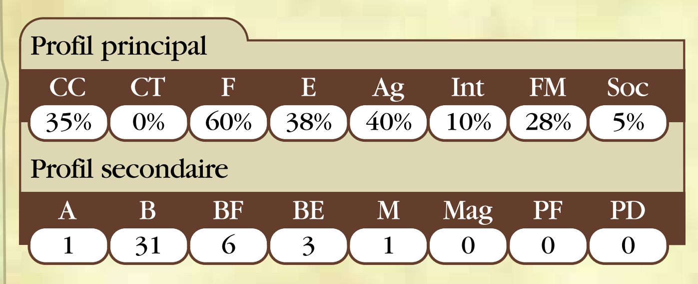
~ DRACOSANGSUE ~

La dracosangsue est un horrible mort-vivant que l'on trouve presque exclusivement dans la Grismerie, entre Moussillon et Bordeleaux, même si certaines ont pu remonter le courant. Ces créatures ressemblent à des serpents de 7 à 10 mètres de long, pour un diamètre de 1,20 m environ. Leur peau est caoutchouteuse, visqueuse et pourrie, et ne recouvre aucun squelette. Elles disposent en guise de bouche de plusieurs rangées de dents qui s'agitent en permanence, et sont capables d'engloutir un enfant ou un halfling d'une seule bouchée.

Leur méthode d'attaque favorite consiste à passer sous un bateau pour en faire basculer passagers et équipage dans l'eau, où elles peuvent les déchiqueter à leur guise. Elles peuvent aussi bondir sur les petites embarcations pour les fracasser, mais il leur est impossible de rester longtemps hors de l'eau.



~ DRACOSANGSUE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	60%	38%	40%	10%	28%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	31	6	3	1	0	0	0

Compétences : Esquive +10%
Talents : Armes naturelles, Écailles (2), Effrayant, Mort-vivant
Règles spéciales :
• *Chavirement :* les dracosangsues peuvent faire chavirer n'importe quel bateau capable de contenir jusqu'à six humains. Cela leur demande une action d'attaque, et pour y parvenir, le monstre doit réussir un **test de Force**. Les dracosangsues peuvent également fracasser les bateaux de taille supérieure. Elles doivent pour ce faire effectuer un **test d'Agilité**, et en cas de réussite, infligent BF+2 points de dégâts au bateau, tout en subissant elles-mêmes BF points de dégâts. Les passagers du bateau peuvent automatiquement s'écarter du monstre qui s'écrase sur le pont, à moins qu'ils ne soient paralysés par la Peur.
• *Créature aquatique :* les dracosangsues ont un Mouvement de 8 dans l'eau.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, corps 2
Armes : morsure

« J'ai passé trois ans dans la maison du duc Alberic. Chaque seconde fut un calvaire. Mais vous savez, maintenant, aucun adversaire ne m'effraye. »

— Sir Thopas, pendant une bataille contre une horde d'hommes-bêtes

« Je crois que la tradition de Bordeleaux veut que les hommes restent sobres le jour de leur anniversaire, quand leur âge se finit par un zéro et que Mannslieb est pleine. »

— Gustav von Marksheim, étudiant et expatrié impérial, résidant à Bordeleaux depuis dix ans

« Cui qu'est trop sobre, y les voit, pis y d'vient fou. Pouf ! »

— Bourgeois de Bordeleaux tout à fait sérieux

commerce le plus important et cette rivalité touche par conséquent bien plus profondément les habitants de Bordeleaux.

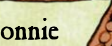
Le duc Alberic de Bordeleaux

Le duc Alberic est célèbre pour son courage personnel et son incroyable autodiscipline. On sait également qu'il attend des chevaliers de sa maisonnée qu'ils s'astreignent à la même rigueur et qu'il renvoie ceux qui ne le font pas. Par conséquent, les effectifs de sa maison sont les plus réduits parmi tous les ducs, mais ses chevaliers comptent parmi les meilleurs de tout le royaume.

Le duc a toujours voulu partir en quête du Graal, mais son père est mort quand il était en pleine errance et Alberic ne s'est jamais senti capable de confier la responsabilité du duché à qui que ce soit d'autre. Son fils aîné, Frermund, serait le candidat idéal, mais il a entrepris sa propre quête du Graal. En raison de cette situation et de son âge de plus en plus avancé, le duc semble vouloir passer à l'étape supérieure : des rumeurs persistantes suggèrent qu'il est en train de chercher un intendant pour gérer le duché en son absence.







Sites notables

Bordeleaux

La ville de Bordeleaux a été fondée il y a bien longtemps et c'est un port animé. Le château de Bordeleaux, siège du pouvoir ducal, veille sur la cité tout entière depuis une falaise qui s'élève au-dessus du port, et les machines de siège postées sur ses murailles peuvent atteindre n'importe quel point de la cité ou de la baie. On dit que les ingénieurs sont assez doués pour couler une barque amarrée sans toucher les embarcations qui l'entourent.

La Première Chapelle, qu'abrite le château de Bordeleaux, est la chapelle du Graal la plus sacrée de toute la Bretonnie. Les ducs payent volontiers une grande partie de son entretien, car elle leur confère un considérable prestige, et parce que la plupart des ducs de Bordeleaux ont été des chevaliers du Graal.

Toutefois, le temple le plus important est celui de Manann, qui ne se trouve pas tout à fait dans la ville. En fait, il est situé dans un énorme navire amarré en permanence près de l'entrée du port. Il est exposé aux tempêtes, mais les prêtres affirment que Manann le protège et il subsiste ainsi depuis bien des années. Les adorateurs s'y rendent en bateau, et si possible, ils sont censés ramer ou aider à manœuvrer les voiles pendant le trajet. Les chevaliers du Graal, les Damoiselles du Graal et les Prophétesses de la Dame ont interdiction de poser le pied sur le pont. Le duc Alberic est le premier duc de Bordeleaux depuis des générations à avoir visité le temple.



L'île Muette

À quelques kilomètres du centre de la côte de Bordeleaux se trouve une île. Il y a un siècle, c'était le fief d'un noble et les navires de pêche et de commerce qui mouillaient à son port étaient nombreux.

Et un jour, il n'y en eut plus un seul. Dans la nuit, tous les bateaux et tous les habitants de l'île avaient disparu. Et pire encore, il semble désormais impossible d'émettre le moindre son dans l'île. Quelques groupes d'aventuriers ont mené l'enquête et ils se divisent en deux catégories : ceux que le silence a effrayés au bout de quelques heures et qui s'en sont retournés sans guère d'informations, et ceux qui ne sont jamais revenus.

Comme aucune menace issue de l'île ne vient inquiéter les Bordelins, la plupart se contentent de l'abandonner au calme et au silence qu'elle semble désirer.

Turris Vigilans

La Turris Vigilans est un temple de Verena situé sur un promontoire isolé du nord du duché. Elle fait office de phare et a la réputation d'être l'un des plus fiables au monde. Toutefois, à l'origine, son rôle consiste à surveiller le Moussillon. La rumeur prétend que les prêtres du temple usent d'une puissante magie que leur confère leur déesse pour épier le duché maudit. Ils refusent de dire ce qu'ils y cherchent ou ce qu'ils feront s'ils le trouvent. Les prêtres insistent tout autant sur le fait qu'ils ne doivent pas entrer en Moussillon personnellement.

Les Prophétesses de la Dame et la Fée Enchanteresse elle-même ont visité la Turris Vigilans, mais le but de ces visites reste secret. Il est de notoriété publique que les prêtres conseillent ceux qui viennent chercher leur aide, et que ces conseils sont toujours particulièrement avisés. Quiconque achète un de leurs nombreux livres a automatiquement droit à une audience. Les autres participent à une sorte de loterie : ils donnent leur nom et le clergé en tire un chaque jour. Il arrive que les prêtres donnent des conseils sans qu'on le leur demande, recommandant en particulier à des aventuriers de se risquer dans la région du Moussillon.

Exemple de Bordelin

Sir Savaric

Sir Savaric est le seigneur d'un petit fief sur la côte de Bordeleaux. Il a effectué son errance sur les flots et n'a jamais passé une seule nuit hors de portée du bruit de l'océan. Il affirme avoir visité tous les ports du Vieux Monde, et si cette affirmation est exagérée, c'est malgré tout un grand voyageur. Il ne s'est sédentarisé, selon ses dires, qu'à cause de son grand âge.

En réalité, les années n'ont pas le moins du monde altéré sa vigueur, ce qui commence à l'inquiéter. Il a passé la soixantaine, et porte les cheveux blancs et les rides d'un vieillard, mais il a toujours la vigueur de sa jeunesse. Si bien des gens y verraient un don du ciel, sir Savaric

SIR SAVARIC

Race : humain
Carrière : Aristocrate (ex-Officier en second, ex-Capitaine de navire, ex-Marin)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	59%	43%	56%	47%	50%	55%	58%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	18	4	5	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances académiques (Stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie, elfes, Empire, Estalie, Kislev, nains, Norsca, Pays Perdu, Principautés Frontalières, Tilée), Dressage, Escalade, Esquive +20%, Intimidation, Jeu, Langue (bretonnien, eltharin, estalien, kislevien, norse, reikspiel, tiléen), Métier (charpentier naval), Natation, Navigation, Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Combattant virevoltant, Coups puissants, Désarmement, Dur à cuire, Grand voyageur, Maîtrise (armes d'escrime), Résistance aux maladies, Sang-froid
Règles spéciales : sir Savaric bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Bordeleaux.
Armure : armure légère (armure de cuir complète)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : arc court, rapière









~ LA MALÉDICTION DE SIR SAVARIC ~

Les détails exacts de la malédiction de sir Savaric ne sont pas indiqués dans sa description, à dessein. Voici quelques possibilités, qui vous inspireront sans doute.

• Sir Savaric a été tué et ramené d'entre les morts lors d'un combat contre un nécromancien. C'est un mort-vivant et il n'en est pas encore conscient (ajoutez le talent Mort-vivant à sa fiche).

• C'est une bénédiction de Manann. Tant qu'il passera toutes ses nuits à portée du bruit de l'océan, son grand âge n'aura aucun effet notable sur lui.

• Sir Savaric a été possédé par un démon à la suite de l'une de ses aventures. Pour une raison inexpliquée, le démon s'est avéré incapable de dominer l'esprit du vieux noble ou de quitter son corps. Il le maintient donc en forme, attendant sa mort pour pouvoir s'emparer de son cadavre.

en sait trop pour ne pas s'inquiéter : il est certain qu'il s'agit d'une malédiction. Il a été pirate pendant quelques années de son errance et il a commis des actes qui mériteraient tout à fait une malédiction.

Il a prévu de partir une dernière fois à l'aventure, pour découvrir la source de la malédiction et la lever. Si les indices le mènent à l'intérieur des terres, il engagera d'autres aventuriers pour rechercher à sa place.

Idées d'aventures

Voyage en mer

Les personnages sont à bord du temple de Manann à Bordeleaux quand le navire se met à bouger. Les prêtres cèdent à la panique : le temple n'est pas censé se déplacer et il n'est pas conçu pour cela. Il devient vite évident qu'il se meut à vive allure et que sa conception ne lui permettra sans doute pas de résister bien longtemps. Les prêtres en concluent bientôt que Manann veut emmener les occupants du bateau en un lieu précis et commencent à prier pour qu'il les guide. Les personnages joueurs pourraient bien avoir d'autres idées.

Silence !

À leur réveil, les personnages découvrent que le village où ils se trouvaient est plongé dans un silence surnaturel. En fait, ils semblent être les seuls êtres vivants à y demeurer et ne peuvent faire le moindre bruit jusqu'à ce qu'ils aient quitté l'endroit. Où sont partis les villageois et pourquoi les personnages sont-ils restés ? Certains aventuriers chercheront tout de suite une réponse. D'autres ne feront rien… jusqu'à ce que le phénomène se produise trois nuits d'affilée.

BRIONNE

La Brionne est le moins menacé des duchés de Bretonnie. La Gasconnie la sépare des montagnes, le Quenelles de l'Athel Loren et l'Aquitanie de la forêt de Châlons. Même la mer qui borde la côte est particulièrement clémente.

La majeure partie de la Brionne est constituée de terres arables, avec quelques pâturages à l'est et au sud. La côte présente le paysage typique des falaises et des plages bretonniennes, et on trouve un port naturel important à l'embouchure de la Brienne. C'est ici qu'est bâtie la ville de Brionne, étincelant tel un joyau enchâssé dans une monture d'argent, comme aiment à le répéter les poètes.

Comme pour Brionne elle-même, c'est l'impératif de beauté et non le sens pratique qui prévaut dans la conception des châteaux et des villes de la province. Bien des nobles ont fait ériger des donjons de manière à ce qu'ils s'intègrent parfaitement au paysage, mais sur des sites tout à fait indéfendables. Les fortifications brionnoises ont souvent de grandes fenêtres et des sièges idéaux pour écouter des lais, mais beaucoup moins utiles pour défendre le château. Les tours sont souvent des bâtiments de pierre blanche, trop étroits pour un archer, sans parler d'engins de siège.

Les villages sont également conçus pour afficher une apparence pittoresque. C'est là chose difficile car les paysans semblent insister pour y vivre et pour tout salir. Il n'est pas rare que les nobles brionnois rasent toutes les maisons d'un village et les fassent rebâtir afin qu'elles correspondent mieux à l'idée qu'ils se font d'un village charmant et joyeux. Ils font rarement de concession au sens pratique. En fait, quelques seigneurs interdisent aux paysans d'entreprendre la moindre activité susceptible de salir le village et leur demandent de nettoyer avant d'y entrer. Cela leur rend la vie impossible, et dans ce cas, un bidonville pousse généralement derrière la plus proche colline, là où le seigneur ne peut pas le voir quand il vient inspecter ses terres.

Le véritable fléau de la Brionne vient des épidémies et non des monstres. Personne n'en comprend vraiment les raisons, bien que les médecins ducaux aient rédigé d'épais volumes sur le sujet. À peu près chaque année, une nouvelle épidémie dévaste une région de Brionne. Elle répand souffrance et mort parmi des centaines d'individus, nobles comme paysans, pour disparaître ensuite aussi vite qu'elle était survenue, et à tout jamais. Il arrive qu'on découvre des adeptes de Nurgle que l'on tient pour responsables, mais parfois, aucune cause plausible n'est révélée.

~ EXPRESSIONS DE BRIONNE ~

« Il chante sous sa fenêtre » : il est amoureux d'elle.

« Il écrit avec l'encre de quelqu'un d'autre » : il a une liaison.

Les habitants

Les Brionnois affirment que tous les autochtones du duché sont des poètes nés. Les résidents des autres duchés disent, quant à eux, que tous les Brionnois *croient* être poètes. La poésie et l'amour courtois sont aussi importants pour la noblesse brionnoise que les exploits guerriers, et bien des paysans se prennent aussi au jeu.







La forme classique de l'amour courtois naît dans des poèmes comme *Clovis et Ermenguilde* ou *Le cor de Franez*. Un jeune chevalier errant tombe amoureux de la jeune et belle épouse d'un noble plus âgé. Au début, la dame refuse de lui céder et le chevalier accomplit des prouesses pour attirer son attention. Ils finissent par se rencontrer dans une splendide tour donnant sur un jardin et la dame déclare au chevalier qu'il a conquis son cœur. Toutefois, ce dernier affirme qu'il ne peut trahir le noble seigneur, son mari, et part en quête du Graal. La dame dépérit, ne se nourrissant que des récits des exploits de son bien-aimé jusqu'au retour de celui-ci, devenu chevalier du Graal, peu après la mort de son époux. Ils se marient et tout est bien qui finit bien.

Si beaucoup de chevaliers se contentent de raconter ces histoires, la plupart veulent les vivre en réalité. Elles ne sont pas très appréciées des hommes âgés dont les épouses sont jeunes et belles, car ceux-ci n'ont généralement pas l'intention de mourir de manière bien commode avant le dénouement de l'histoire. L'adultère est le moindre des problèmes que soulève ce genre d'affaire : les vendettas, les tentatives d'assassinat et les guerres ouvertes ne sont pas rares.

Bien des aventuriers de Brionne ont quitté le duché à cause des problèmes suscités par leur quête de l'amour courtois. Souvent, cela signifie que le mari jaloux a eu vent de l'affaire, mais comme les exploits ont aussi leur importance dans l'histoire, même les amants couronnés de succès peuvent partir à l'aventure. Naturellement, d'autres quittent la Brionne pour échapper à toutes ces âneries.

La politique intérieure du duché est encore plus individualiste qu'ailleurs. Les rivalités, les vendettas et les alliances sont nombreuses, mais la plupart sont basées sur les conséquences de l'amour courtois. En dehors des affaires de sang qui séparent évidemment les maris et les amants, des querelles naissent entre rivaux épris d'une même dame, entre dames qui désirent le même chevalier, entre chevaliers ménestrels jaloux de la célébrité de leurs pairs, et entre les chevaliers ménestrels dépourvus de talent et ceux qui possèdent une sensibilité musicale. Les affaires ordinaires comme la terre et la richesse ne posent presque jamais de problème.

Le duc Théodoric de Brionne

Le duc Théodoric semble parfois posséder une double personnalité. Au combat, c'est une véritable terreur, balançant sa grande hache de guerre avec une efficacité mortelle. Il a abattu des ennemis terrifiants, abandonnant leur cadavre à la terre froide. Il est toujours en première ligne pour guider ses troupes et il revient rarement sans blessure. Parmi ses chevaliers, le bruit court qu'un esprit de la guerre s'est emparé de lui, car il semble prendre beaucoup de plaisirs aux massacres.

Loin du champ de bataille, le duc est un protecteur des arts, connaisseur en matière de musique et de chant. C'est le plus grand mécène des ménestrels de Bretonnie et il prête une oreille attentive à leurs histoires d'amour. Il a quelques talents de ménestrel lui-même et ses compositions sont assez agréables. Concrètement, cela signifie que presque tous les artistes peuvent les couvrir de louanges dithyrambiques sans avoir l'impression de sacrifier tout à fait leur intégrité.

La rumeur veut également que le duc pratique avec enthousiasme l'amour adultère que chantent les ménestrels. On dit que les nobles dames de Brionne espèrent vivement que la rumeur soit vraie et que leurs maris le craignent tout aussi ardemment.

Sites notables



Brionne

On parle souvent de Brionne comme du joyau de la Bretonnie… du moins chez les Brionnois. En toute sincérité, la ville est d'une beauté remarquable, située sur une péninsule reliée au continent par une mince bande de terre. La péninsule forme une colline et la ville est adossée à son flanc. Les bâtiments sont faits des pierres blanches locales ou, dans le cas des maisons, recouverts de plâtre blanc. Le sable de la baie est idéal pour fabriquer du verre et presque toutes les fenêtres de la ville en sont pourvues, étincelant au soleil.

Le château de Brionne se trouve au centre de la ville et au sommet de l'île. Il représente tout ce à quoi aspirent les autres châteaux brionnois : le parfait mélange de beauté extravagante et de fonctionnalité irréprochable. On croirait les nombreuses petites tourelles placées au hasard, mais elles permettent d'avoir un excellent horizon de tir. De même, les hautes et minces tours contiennent des postes de garde qu'un seul homme peut défendre contre toute une armée, et qui surveillent une grande partie des environs. Les nombreux jardins clos peuvent être scellés et transformés en pièges mortels pour disposer des envahisseurs.

Le hall des ménestrels de Brionne est le plus important lieu de rassemblement de ces amuseurs du monde entier. Il s'élève sur un petit promontoire du quartier sud de la ville et il est entouré d'un jardin. Le bâtiment est circulaire, fait de pierre blanche et abrite un amphithéâtre à l'acoustique impeccable. On peut y trouver des ménestrels en représentation à toute heure du jour et de la nuit.

ÉPIDÉMIES DE BRIONNE

Voici quelques exemples de maladies, anciennes ou à venir. La description de chacune est accompagnée de son remède, que les aventuriers peuvent être envoyés chercher. Découvrir le remède nécessite pour un personnage d'examiner plusieurs patients et de réussir un **test de Soins**. Bien sûr, le personnage en question se retrouve exposé à la maladie, ce qui peut lui donner une motivation des plus concrètes pour trouver le remède.

Vomissure ardente

Description : la victime est atteinte d'une forte fièvre et vomit de grandes quantités de bile rouge vif. Sa couleur est plus vive que celle du sang, bien que les docteurs pensent qu'il en constitue la composante essentielle. Au bout de trois jours, le patient ressent un froid intense, bien qu'il soit toujours affecté par la fièvre, et il lui faut un feu pour rester au chaud. À mesure que la maladie progresse, le feu doit être de plus en plus important.
Durée : 10 jours
Effets : le personnage subit un malus de –20% à toutes les caractéristiques de son profil principal. Chaque jour, il doit effectuer un **test d'Endurance** pour éviter de passer la majeure partie de la journée à vomir de manière incontrôlable, perdant ainsi 5% en Endurance.
Remède : la glace d'un glacier de montagne. Un morceau de la taille d'une couronne doit être placé dans la bouche de la victime conjointement avec un **test de Soins**.

Pied pustuleux

Description : la plante des pieds de la victime se couvre de verrues. Au bout d'un jour, elles crèvent en répandant un fluide sombre et nauséabond. Toute pression appliquée sur les verrues provoque une intense douleur et elles semblent ronger peu à peu toute la chair des pieds. Les individus dépourvus de pieds semblent être complètement immunisés.
Durée : 8 jours
Effets : la valeur de Mouvement du personnage est réduite de 1 et toutes les caractéristiques de son profil principal sont affectées d'un malus de –30% tant qu'il reste debout. La victime doit effectuer un **test d'Endurance** chaque jour. On commence par un test **Très facile (+30%)**, mais la difficulté augmente d'un cran chaque jour. S'il rate ne serait-ce qu'un test, le patient perd l'usage de ses pieds.
Remède : une bouille faite de vingt mille-pattes des marais écrasés et appliqués en conjonction avec un **test de Soins Assez difficile (–10%)**. L'amputation fonctionne également.







Le château de Gransette

Il y a quelques décennies, le château de Gransette fut le théâtre d'une tragédie digne des chants des ménestrels (qui ne se sont pas privés d'en écrire plusieurs à ce sujet). Dame Isolde avait accepté sir Gaseric comme amant, mais son époux, sir Gransette, n'était pas prêt à endosser le rôle du mari superflu. Il enferma Isolde dans la plus haute tour du château et défia sir Gaseric en duel. Ce dernier accepta à condition que le duel ait lieu dans la cour du château de Gransette, sous les yeux d'Isolde.

Les chansons racontent toutes une version différente de l'histoire, car nul ne sait comment s'est vraiment déroulé le duel. Au crépuscule, une horde de zombies est descendue dans le village de Gransette et n'a pu être repoussée que grâce à un groupe d'aventuriers. On identifia rapidement les zombies, qui n'étaient autres que les serviteurs du château, mais il n'y avait nulle trace du seigneur, de la dame ou du chevalier. Les aventuriers décidèrent d'entrer dans le château pour détruire la source du mal. Ils ne revinrent pas, pas plus que les autres groupes qui tentèrent d'y enquêter par la suite.

Le village et le château sont administrés par le duc jusqu'à ce que quelqu'un puisse découvrir ce qui s'est vraiment passé. Le bâtiment est toujours en excellent état, mais le village n'est habité que par une poignée d'âmes résistantes qui ont refusé de quitter le foyer de leurs ancêtres, aussi maudit et hanté soit-il. Les histoires parlent de spectres et d'autres étranges événements, mais les enquêteurs qui sont restés hors du château n'ont rien trouvé, tandis que ceux qui y ont pénétré n'ont jamais eu la chance de raconter ce qu'ils ont pu y découvrir.

« Tes yeux brillent comme des étoiles et les mots qui coulent de tes lèvres sont comme le chant du rossignol. »

— Gilles d'Auran, poète brionnois

« Pourquoi toujours des étoiles ? Les bassins d'eau claire ne sont pas assez bien pour eux ? Et les joyaux ? Mais non, toujours ces fichues étoiles. »

— Mauricio Casale Y Gortez, poète estalien

« Une bande de minets incapables ? J'ai vu un groupe de chevaliers bretonniens s'interrompre au beau milieu d'un chant d'amour, massacrer une bande d'hommes-bêtes et reprendre les louages de leurs dames en nettoyant leurs armes comme si de rien n'était. Curieux, certes, mais incapables, certainement pas. »

— Marietta, mercenaire tiléenne

Exemple de Brionnois

Thiemar le Bel

Thiemar est un ménestrel dont la renommée grandit en Brionne. Il voyage de château en château et a jusqu'ici refusé toutes les offres de se joindre à une maisonnée, affirmant n'avoir pas terminé sa période d'errance. Les nobles prennent cette affirmation avec indulgence. Il est séduisant, quoique un peu trop coquet (mais c'est un ménestrel, après tout), et sa voix à la tonalité claire est remarquable. Il a ravi le cœur de plus d'une noble dame, mais la rumeur prétend qu'il les a toutes repoussées. Il n'en est que plus apprécié par les seigneurs et les autres dames qui pensent avoir une chance.

Thiemar reste très discret concernant ses origines, et ce pour deux raisons. En premier lieu, ses parents étaient de simples paysans d'un village brionnois. Deuxièmement, Thiemar est une femme. Heureusement, sa voix est naturellement basse pour une femme, mais un étranger à la Bretonnie réalisera immédiatement la vérité en réussissant un **test de Perception Moyen**. Les Bretonniens se voilent la face : pour eux, aucune femme ne serait capable de telles prouesses.

Quand elle a quitté son village, Thiemar projetait vaguement de devenir une herrimault et de diriger une révolution visant à renverser les nobles. Elle voyait dans son travail d'amuseur l'occasion de glaner des informations. Cependant, elle a découvert qu'elle aimait vraiment être ménestrel et appréciait même certains des nobles qu'elle rencontrait. Elle n'a plus de projet de révolution, mais pense toujours qu'il faut faire quelque chose pour libérer les paysans de l'oppression. Elle reste dangereusement ouverte à toute suggestion concernant la façon d'y parvenir.

THIEMAR LE BEL

Race : humain
Carrière : Ménestrel (ex-Bateleur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	37%	30%	33%	36%	25%	32%	63%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances générales (Bretonnie +20%, Pays Perdu), Évaluation, Expression artistique (chanteur +20%, musicien +10%), Langue (bretonnien +10%), Lire/écrire, Perception, Soins des animaux, Ventriloquie
Talent : Éloquence, Étiquette, Imitation, Robuste
Règles spéciales : Thiemar bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à la Brionne.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)

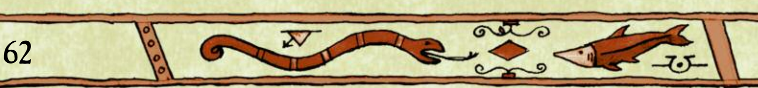
Idées d'aventures



Querelle d'artistes

Les aventuriers, avec leur chance habituelle, tombent sur le cadavre d'un ménestrel assassiné. Ils sont les suspects numéro un et sont






enfermés pour être jugés. Pendant leur incarcération, un autre ménestrel est assassiné de la même façon. Même les Bretonniens sont capables de se rendre compte qu'ils ont emprisonnés des innocents et ils demandent aux aventuriers de les aider dans leur enquête. Les meurtres continuent et tous les ménestrels semblent se connaître. Les aventuriers découvrent les preuves des agissements d'un culte du Chaos, mais est-ce le tueur qui en fait partie ou les victimes ? Quoi qu'il en soit, l'affaire est grave : les victimes avaient des relations avec la noblesse et de nombreuses occasions de répandre la corruption, tandis qu'un culte du Chaos en pleine activité représente toujours une menace.

L'enlèvement de la dame

Un noble seigneur engage les aventuriers pour sauver sa femme, qui a été enlevée. Il veut qu'ils agissent discrètement, mais peu lui importe que les kidnappeurs survivent ou non. Il devient rapidement évident que sa femme était jeune et belle.

La déduction qui saute aux yeux, c'est que la belle s'est enfuie avec son amant. Mais peut-être a-t-elle été enlevée par quelqu'un qui avait simplement jeté son dévolu sur elle. Ou par une bande d'herrimaults qui luttent contre l'oppression du seigneur. Un chevalier leur offre son aide : s'agit-il de l'amant de la dame ou d'un autre prétendant ? Ou encore d'une fausse piste ? Peut-être que la dame elle-même a organisé son propre enlèvement, avant que les conséquences de son intérêt pour la nécromancie ne soient trop évidentes.

À moins qu'elle ne se soit vraiment enfuie avec son amant.

COURONNE

La Couronne est l'un des plus vastes duchés et le schisme qui la déchire lui confère un statut unique. Elle est située au nord de la Sannez, autour d'un cap qui se jette dans la mer du Chaos. Les marches de la Couronne s'étendent vers l'est, bordant les Montagnes Grises jusqu'à la frontière plus ou moins définie du Pays Perdu.

La Couronne est essentiellement composée de terres arables, avec quelques régions pastorales dans le sud et à l'est à mesure qu'on s'approche des Sœurs Pâles et des Montagnes Grises. Sa côte est déchiquetée et mal adaptée au commerce, constamment battue par les tempêtes de la mer du Chaos. Elle est également sujette aux fréquents raids des Norses, qu'il s'agisse de serviteurs du Chaos ou simplement de barbares. Les villages côtiers sont toujours protégés au moins par une palissade, ceux qui sont dépourvus des défenses les plus élémentaires ne survivant pas à une saison de pillages.

Les Marches de la Couronne comprennent les avancées septentrionales des Montagnes Grises et de vastes étendues de plaines qui sont trop arides pour la plupart des cultures. Par conséquent, les habitants des Marches sont les meilleurs éleveurs de chevaux de Bretonnie, ce qui n'est pas peu dire quand on considère la qualité des autres éleveurs.

Les Marches sont harcelées par les peaux-vertes venues des Montagnes Grises, lesquelles poussent leurs raids jusqu'au sud-est de la Couronne elle-même. Ces orques sont montés sur d'étranges chevaux carnivores qui semblent capables de galoper aussi bien dans les montagnes que dans les plaines. Les Couronnois ne savent pas d'où viennent ces créatures et toutes les tentatives visant à les capturer, les dompter ou les pousser à se reproduire ont débouché sur de lamentables échecs.

Les habitants

Malgré les rumeurs qui prétendent le contraire, les Couronnois ne naissent pas sur une selle. Quelques femmes ont tenté l'expérience, mais cela semble physiquement impossible. Toutefois, ils sont initiés à l'équitation avant d'apprendre à marcher et ils la pratiquent tout le reste de leur vie. Les Couronnois sont sans conteste les meilleurs cavaliers de Bretonnie.

De plus, presque tous portent un grand intérêt aux chevaux et ont de vastes connaissances en la matière. Le meilleur ami de beaucoup de Couronnois est leur cheval. On dit qu'un Brionnois peut vous combattre jusqu'à la mort pour sa femme et vous prêter son cheval, tandis que pour un Couronnois, c'est exactement le contraire. (C'est tout à fait faux, du reste : les chevaliers brionnois ne prêtent leurs chevaux à personne.)

Les Couronnois détestent marcher quand ils peuvent prendre leur cheval à la place. C'est vrai aussi des paysans : la tradition d'élevage implique que la plupart d'entre eux disposent d'un cheval, même s'ils n'en sont pas officiellement les propriétaires. La plupart des Couronnois veulent le meilleur cheval possible et il n'est pas rare de voir de nobles dames délicates chevaucher des destriers. Elles affirment qu'elles se sentent en sécurité sur ces énormes créatures et il se peut qu'elles soient amenées à les monter au champ de bataille. Cependant, en temps normal, elles s'en servent uniquement pour faire l'aller-retour jusqu'au marché, quand bien même celui-ci se tient juste aux portes du château. Certains Couronnois commencent à penser que se servir d'un cheval pour de simples trajets entre le foyer et le marché est indécent, et s'en vont donc chercher l'aventure ailleurs. Les chevaliers errants veulent naturellement faire étalage de leurs talents en équitation.

Toutefois, nombre d'aventuriers couronnois détestent les chevaux ou y sont même allergiques. Tout à fait incapables de s'adapter à la vie dans leur patrie, ils l'ont quittée pour aller à la rencontre de gens qui ne sont pas obsédés par les chevaux.

Cette obsession des Couronnois fait de l'élevage et des courses de chevaux un élément primordial de leur culture et même de leur politique. Les machinations visant à affaiblir les chevaux d'un rival ne sont pas rares et les vendettas qu'elles suscitent sont légion. En été, le calendrier de la cour se calque sur le rythme des courses importantes et même le Roy assiste à la plupart d'entre elles. Toutefois, contrairement à la plupart des Couronnois, le roi Louen pense que ses devoirs de monarque sont plus importants que de regarder courir une dizaine de chevaux.

La politique de la Couronne tourne essentiellement autour des querelles mesquines suscitées par les chevaux. L'exception principale concerne la Marche de la Couronne. Le comte Adalbert, seigneur de la Marche, est un vassal du duc. Il préférerait de loin être un vassal direct du Roy. Comme ces deux postes sont occupés par la même personne, il pense que le moment est particulièrement opportun pour présenter ses doléances. Le Roy, lui, craint d'accorder à un seigneur aussi puissant l'indépendance d'un duc.

Les manœuvres politiques du comte ont lieu sur deux fronts. En premier lieu, il s'efforce de dépeindre tous les autres barons du royaume qui ne sont pas ducs sous le meilleur jour possible. Si on en




vient à penser qu'ils réparent les torts causés par les ducs, c'est encore bien mieux. Deuxièmement, il s'efforce d'accomplir des exploits si extraordinaires que le Roy n'aura d'autre choix que d'accepter de devenir son suzerain direct. Dans les deux cas, il a grand besoin d'aventuriers qui ne rechignent pas à la tâche mais ne cherchent pas la gloire.

Le comte insiste beaucoup pour que soient lancées d'audacieuses expéditions contre le Pays Perdu. S'il pouvait prendre Marienburg, il est sûr qu'il serait promu baron. La tempête du Chaos a attiré nombre des gardes de Marienburg au nord et à l'est, et il a donc récemment intensifié les raids sur la frontière. Les habitants du Pays Perdu se sont plaints, mais jusqu'ici, leurs émissaires ont été largement ignorés.

Louen Cœur de lion

Roy de Bretonnie et duc de Couronne

Le Roy de Bretonnie, Louen Cœur de lion, est également duc de Couronne. C'est un chevalier du Graal, condition indispensable pour être Roy de Bretonnie, et beaucoup disent que c'est le plus grand Roy qu'ait connu le pays depuis des siècles. Les flagorneurs disent même qu'on ne peut le comparer qu'à Gilles le Breton.

Le Roy Louen part souvent en guerre avec ses soldats et il chevauche alors un hippogriffe, semant la terreur parmi ses ennemis. Ses exploits au combat sont tels que même quand il met pied à terre, ceux qui le rencontrent s'enfuient, la présence de leur Roy sur le champ de bataille semblant donner du courage aux Bretonniens.

Quand il n'est pas en guerre, Louen est connu pour être un monarque juste. Il ne se laisse pas abuser par les interprétations littérales de la loi qui visent à en trahir l'esprit, et même les plus modestes nobles peuvent lui demander une audience personnelle. Le Roy a promulgué un décret ordonnant que nul n'ait jamais à souffrir à cause de ce qu'il a dit durant une audience, et il le fait respecter. Quand le Roy est impliqué, justice est faite.

« Qu'est-ce qu'un chevalier sans monture ? Mais qu'est-ce que le cheval sans son chevalier ? Chevalier et monture, noblesse et paysannerie ; c'est sur ce genre de relation que la Bretonnie a été bâtie. »

— Roy Louen Cœur de Lion

« Ils ne peuvent supporter la simple pensée qu'il existe une créature ressemblant vaguement à un cheval qu'ils ne puissent monter. »

— Marietta, mercenaire tiléenne

« Leurs chevaux sont superbes. Mais ils ne sont quand même pas aussi bons qu'ils le croient. Achetez-les à L'Anguille, le prix sera plus raisonnable. »

— Wolfgang von Ilsbach, marchand impérial

Le seul regret de la plupart des Bretonniens, c'est que le Roy ne soit malgré tout qu'un seul homme.

Sites notables



Couronne

Près du champ Lisse se trouve l'Anneau du Lion, le plus grand et le plus beau terrain de courses équestres du Vieux Monde. C'est un large ovale entièrement fait de pierre et doté de rangées de gradins. Il y a toujours eu un stade en ce lieu depuis l'unification de la Bretonnie et certains disent que les fondations sont d'origine elfique. (Certains affirment même que l'ensemble de la construction est elfique, ce en quoi ils ont tout à fait tort.) Jusqu'à une période très récente, c'était de toute évidence un bâtiment plus spectaculaire que le château de Couronne et les récents travaux de construction les mettent simplement sur un pied d'égalité.

L'autre trait caractéristique de Couronne est le temple de Shallya. Il s'agit du premier temple de Shallya de tout le Vieux Monde, siège de la matriarche et destination des pèlerins de toutes les nations. Toutefois, son influence sur la politique locale est négligeable car la Dame du Lac est bien plus importante aux yeux des nobles de Bretonnie. Les hautes instances de la plupart des religions en seraient irritées, mais cela semble tout à fait convenir à la matriarche de Shallya.

Le tertre de Landrel

Le tertre de Landrel est un vaste monticule de terre de la taille d'une petite colline, situé dans la Marche de Couronne. C'est une butte artificielle et un large portail de pierre s'ouvre en son flanc. La lumière semble ne jamais y pénétrer et il en émane un froid glacial.

De temps à autre, au bout de quelques années, bien que le cycle semble aléatoire, une armée de squelettes et de zombies sort du tertre. Ils suivent à chaque fois la même route et ignorent complètement ceux qui les laissent tranquilles. Comme ils sont 4373 (ils



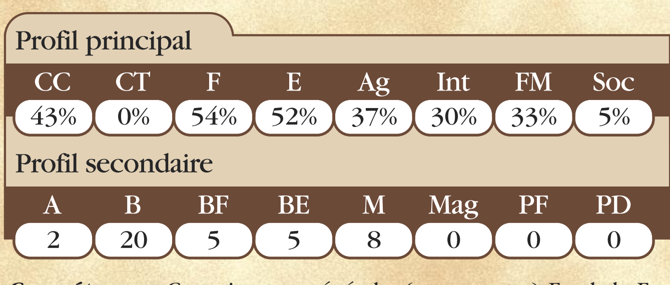

~ HAGRANYMS ~

Les orques des Montagnes Grises nomment leurs montures « hagranyms ». Les hagranyms ne sont pas des animaux : beaucoup sont plus intelligents que les orques qui les chevauchent. C'est la raison pour laquelle toutes les tentatives des Bretonniens pour les dompter se sont soldées par des échecs : les hagranyms refusent de coopérer et sont assez malins pour causer toutes sortes de problèmes. L'autre raison, c'est que les hagranyms sont des meurtriers sanguinaires qui tuent pour le plaisir autant que pour se nourrir.



Ils ont choisi de s'allier aux orques parce qu'ils augmentent ainsi leurs chances de massacrer autre chose que des peaux-vertes. La plupart des orques pensent qu'ils ont dompté les hagranyms grâce à leur force supérieure. Seuls quelques rares dompteurs parmi les plus intelligents ont découvert que ce sont leurs montures qui décident de coopérer. Les orques savent que les hagranyms sont plus forts qu'eux et leur relation commune repose uniquement sur le fait qu'ils se croient intellectuellement supérieurs. Si les orques découvraient qu'ils sont manipulés, ce serait la guerre.

~ HAGRANYMS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	0%	54%	52%	37%	30%	33%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	5	5	8	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (peaux-vertes), Escalade, Esquive, Perception +20%
Talent : Acuité auditive, Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés
Règles spéciales :
Grimpeur né : bien qu'ils n'aient pas de mains, les hagranyms peuvent utiliser leur compétence Escalade sans aucun handicap.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : sabots tranchants (BF +1), crocs





– EXPRESSIONS DE COURONNE –

« Comme caparaçon sur un palefroi » : se dit de quelque chose de coûteux gaspillé par quelqu'un qui n'en a pas l'utilité. (Un palefroi est un petit cheval de selle qu'utilisent les dames.)

« La selle et tout le harnachement » : la meilleure tenue.

« Il ne ferait pas la différence entre un orque et un fer à cheval » : Il est complètement saoul ou stupide (ou les deux).

passèrent devant un érudit sans y prêter la moindre attention, de telle façon qu'il put les dénombrer précisément), la plupart des nobles les ignorent volontiers. Ceux qui leur cherchent des noises courent à leur perte, à moins que leurs amis ne les retiennent. Bien des groupes d'aventuriers ont enquêté dans le tertre. La plupart sont revenus après n'avoir trouvé que quelques tunnels de pierre froids et vides sous la colline. Un groupe découvrit une chambre funéraire intacte, perdit un homme en affrontant le revenant qui s'y trouvait et émergea avec quelques trésors. D'autres groupes n'en ressortirent jamais.

Le château de Tancred

Le château de Tancred est le siège actuel du comte Adalbert. Le comte change de quartier général chaque année, laissant son précédent château aux mains d'un intendant de confiance. Son père le faisait avant lui, et le père et le fils projettent de bâtir un réseau de points fortifiés sur tout leur territoire.

Le château de Tancred, dont la construction ne s'est achevée que récemment, est un bon exemple de cette stratégie. Il est situé sur une colline basse mais en pente raide, et l'enceinte extérieure est bardée de tours. La haute enceinte intérieure permet aux défenseurs de transformer la région qui se situe entre les deux murs en un véritable piège, et le donjon central, de forme ronde, dispose d'une tour de garde permettant d'envoyer des signaux. Le château est pourvu d'un bon puits et de grandes quantités de vivres. Même à plein effectif, il pourrait soutenir un siège pendant plus de trois mois. Les environs ne sont pas particulièrement fertiles et il est fort improbable qu'une armée d'assiégeants tiendrait aussi longtemps.

Le comte pense déménager à nouveau et il cherche un châtelain fiable. Le château subit toujours des raids d'orques de temps à autre et il est assez proche de la frontière du Pays Perdu pour essuyer également les représailles de ses habitants.

Exemple de Couronnois

Ronsard

Ronsard est un bandit de grand chemin, l'un des plus célèbres de Bretonnie. Il n'est en activité que depuis quelques années, mais les récits de ses exploits sont populaires dans toute la Couronne et commencent à se répandre au-delà. Il est renommé pour sa courtoisie à toute épreuve : il ne prend qu'une partie de l'argent et des possessions de ses victimes, et il lui est arrivé de repousser les attaques d'orques et de bandits avant d'accepter une petite somme d'argent « pour sa peine ».

Il arrive même que des inconscients empruntent délibérément les routes où il sévit dans l'espoir de le rencontrer.

Ronsard était un paysan ordinaire, qui se réfugia dans le banditisme à cause des impôts. Lors de ses premières années de hors-la-loi, il pratiquait simplement le vol avec violence : il n'envisageait aucunement de devenir herrimault. Par le plus pur des hasards, il décida un jour de se gausser d'une victime en se montrant excessivement poli. Le lendemain, à la taverne, il entendit celle-ci rapporter les bonnes manières de son détrousseur. Ronsard apprécia cette expérience et il recommença. Il obtint un succès retentissant et se retrouva bientôt bandit de grand chemin.

RONSARD

Race : humain
Carrière : Bandit de grand chemin (ex-Hors-la-loi)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	54%	33%	31%	67%	33%	26%	47%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	3	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances générales (Bretonnie +10%), Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage, Équitation +20%, Escalade, Esquive, Langue (bretonnien), Natation, Perception, Soins des animaux
Talent : Acrobatie équestre, Adresse au tir, Ambidextre, Camouflage rural, Code de la rue, Combattant virevoltant, Coups assommants, Étiquette, Maître artilleur, Maîtrise (armes à poudre, armes d'escrime), Tir en puissance
Règles spéciales : Ronsard bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au duché de Couronne.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : deux pistolets, rapière

Ronsard adore l'image qu'on a de lui. Il continue à vivre simplement pour éviter d'éveiller les soupçons, mais il passe beaucoup de temps à trouver de nouvelles façons d'améliorer la légende de Ronsard, le Gentilhomme Détrousseur. Il ne fera preuve d'aucune pitié envers quiconque empiétera sur son territoire.

Idées d'aventures

À cheval donné…

Un des hagranyms décide de faire un peu d'espionnage. Il attaque un cavalier solitaire, puis arrache la selle de sa monture et fait disparaître son cadavre. Quand les aventuriers arrivent, ils trouvent le corps d'un homme, que protège son cheval blessé mais toujours en vie. Si les aventuriers ne prennent pas l'hagranym, il les suit de lui-même.

Les aventuriers découvrent qu'ils sèment derrière eux une piste de cadavres, visiblement victimes de quelque monstre. Ils peuvent se demander si l'un d'entre eux ne serait pas un lycanthrope. S'ils ne remontent pas la piste jusqu'à l'hagranym, il les trahit à un moment particulièrement délicat, finalement incapable de se retenir plus longtemps de se repaître de leur chair.

Naturellement, il suffirait qu'un personnage regarde la bouche de la créature pour révéler sa vraie nature. Mais à cheval donné, on ne regarde pas le mors…

Un simple vol

Les personnages à la moralité douteuse sont engagés pour voler un cheval particulier et l'emmener à un château bien précis. Le cheval est bien gardé, mais la mission reste faisable. Quand ils arrivent au château, personne ne sait rien d'eux et la troupe de soldats qu'ils voient arriver à l'horizon va sans doute vouloir quelques explications. Les personnages devront faire preuve d'une langue bien pendue ou de talents de course à pied (probablement des deux) pour se sortir de cette sombre affaire.

Au fait, qui les a engagés, et pourquoi ? Que se passe-t-il dans le château de la victime pendant que celle-ci est partie reprendre son cheval ?





GASCONNIE

La Gasconnie forme la frontière méridionale de Bretonnie, couvrant une grande partie des Montagnes Irrana et jouxtant l'Estalie à l'ouest, la Tilée au sud et l'Athel Loren à l'est. La province est divisée en quatre régions par les trois grands affluents de la Brienne, et le fleuve lui-même en délimite la bordure septentrionale.

On trouve d'étroites bandes de terres arables le long de certaines parties des principaux cours d'eau, mais la grande majorité de la Gasconnie est constituée de pâturages ou de montagnes. Les bergères de Gasconnie sont particulièrement renommées dans le reste de la Bretonnie pour leur force, leur courage, et leur absence totale de charme féminin.

Les deux régions orientales de la Gasconnie formaient autrefois la Glamborielle, mais le duché fut entièrement rasé par l'invasion des orques qui mena à l'unification de la Bretonnie. La région se distingue désormais par la présence des forteresses juchées sur les collines, autrefois siège de la noblesse glamborienne et désormais abandonnées. La légende populaire veut qu'elles soient toutes hantées, et dans certains cas au moins, la rumeur dit vrai.

La principale menace qui pèse sur la Gasconnie vient des raids permanents des peaux-vertes issues des Montagnes Irrana et des Voûtes. Dans l'est du duché, les habitants reçoivent occasionnellement l'aide des fées d'Athel Loren, mais les Gasconnais n'ont jamais eu d'aussi bonnes relations avec les fées que leurs voisins du nord, au Quenelles. La plupart du temps, ils sont donc seuls et leur survie repose sur leurs exploits militaires, qui sont loin d'être négligeables.

Depuis quelques années, les chevaliers de Gasconnie parlent des orques de fer des montagnes, serviteurs évidents du Chaos qui viennent renforcer les troupes d'orques ordinaires, et qui sont plus forts encore que les orques noirs. Pour l'instant, seuls les autochtones de Gasconnie ont affirmé en avoir vu. Même les Tiléens, qui possèdent des terres dans ces montagnes, n'en ont jamais aperçu. Beaucoup pensent qu'il s'agit d'une fable inventée par les Gasconnais pour bénéficier d'une réduction d'impôt.

~ EXPRESSIONS DE GASCONNIE ~

«Né avec une épée dans les mains»: très riche. Ne fait aucunement référence aux exploits militaires.

«Carcasses»: insulte désignant les Gasconnais. N'est utilisé dans le duché que par les individus aux tendances suicidaires.

«Il cherche son mouton»: il recherche quelque chose qui est vraiment important pour lui.

Les habitants

Les Gasconnais ont l'esprit martial et pensent qu'il est de leur droit et de leur devoir d'accomplir des faits d'armes. Cette mentalité est renforcée par les constants raids des peaux-vertes, qui poussent parfois à l'intérieur du le duché avant qu'on puisse rassembler une troupe suffisante pour les écraser. Presque tous les Gasconnais ont une formation militaire, même les paysans.

Toutefois, ils ne méprisent pas ceux qui ne sont pas des guerriers. C'est dans leur attitude vis-à-vis de la Brionne, un duché où l'on passe son temps à écrire des poèmes, que ce trait est le plus évident. Les Gasconnais aiment écouter les ménestrels brionnois quand ils en ont le temps, et ceux qui peuvent voyager visitent Brionne pour contempler les splendeurs de la ville. Les Gasconnais sont fiers de ces merveilles, car selon leurs dires, ce sont eux qui combattent pour que de telles choses soient possibles. Ils se battent pour que les Brionnois n'aient pas à le faire et ils en sont fiers.

Bien des aventuriers gasconnais voyagent pour mettre leurs capacités martiales au service de la lutte contre d'autres menaces du Vieux Monde. D'autres s'en vont parce qu'ils n'ont pas de talent pour la guerre et qu'ils ne reçoivent pas la reconnaissance qu'ils pensent mériter en Gasconnie. Être ménestrel, c'est très bien pour un Brionnois, mais quand on est né en Gasconnie, on est guerrier, un point c'est tout.

Deux des coutumes gasconnaises sont devenues plus ou moins célèbres hors du duché. La première est la coutume de l'épée de naissance. Tous les enfants mâles des nobles se voient présenter une belle épée à leur naissance. Elle est censée être la première chose qu'ils tiennent dans leurs mains. Cette épée est ensuite suspendue au-dessus du lit du garçon jusqu'à ce qu'il soit en âge d'apprendre à la manier. À partir de ce jour, elle repose sur un présentoir, près de son lit pendant qu'il dort. La plupart des Gasconnais refusent de combattre avec n'importe quelle autre arme et semblent effectivement être plus adroits avec elle.

La seconde coutume concerne les «bergers» gasconnais. Naturellement, on ne peut attendre des paysans qu'ils sachent se battre d'eux-mêmes, et ce serait une grande honte pour les Bretonniens que d'engager des mercenaires. Toutefois, les troupeaux de moutons des collines ont besoin de protection, et il n'y a donc pas de honte à engager des bergers capables de se défendre.

En premier lieu, les bergers et bergères gasconnais sont des guerriers bien entraînés, également formés à opérer seuls, espionnant et harcelant les troupes d'orques. Et par ailleurs, les nobles gasconnais engagent parfois des «bergers» étrangers, souvent des bandes dotées d'un chef talentueux, en leur donnant un unique mouton à garder. Ils ne payent que 50 sous par jour, mais oublient avec une remarquable désinvolture des bourses pleines d'or juste devant ces «bergers».

Les mercenaires qui sont engagés de la sorte trouvent ça amusant. La plupart résistent à la tentation de manger le mouton pendant une bonne semaine, et d'autres en font leur mascotte.

« Nous empêchons les orques d'atteindre le reste de la Bretonnie. C'est là notre devoir et nous ne demandons d'autre récompense que d'être autorisés à l'accomplir. Nous sommes des hommes de Gasconnie et nous nous battrons ! »

— Le duc Huebald (dans son plus long discours jamais chroniqué)

« Ah ! La Gasconnie. Je suis arrivée en Bretonnie par les montagnes et mon premier travail a été celui de « bergère ». Moi et le reste de la compagnie s'entend. Nous avions un mouton à surveiller. Nous avons protégé Bessy d'une demi-douzaine de troupes d'orques, et ensuite, cette stupide bestiole est tombée du haut d'une falaise. C'est là que j'ai décidé de changer de région. »

— Marietta, mercenaire tiléenne







Épée de naissance (talent)

Description: vous possédez une épée de naissance. Tant que vous l'utilisez, vous bénéficiez d'un bonus de +5% en Capacité de Combat et infligez BF+1 points de Blessures. Vous ne jouissez de ces bonus avec aucune autre arme et personne d'autre que vous ne peut en bénéficier en utilisant votre épée de naissance. De plus, quand vous portez cette épée, vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Peur et de Terreur, même si vous ne l'utilisez pas.

Normalement, vous ne pouvez prendre ce talent que si vous êtes un noble de sexe masculin né en Gasconnie. Les femmes peuvent le prendre si elles ont été élevées depuis leur naissance comme des garçons par des parents qui voulaient désespérément avoir un enfant mâle. Ce talent est exclusivement réservé aux personnages d'origine noble.

Le duc Huebald de Gasconnie

Le duc Huebald est relativement petit, maigre et vif plutôt que puissant. Il ne parle que quand c'est indispensable, et même alors, reste le plus concis possible. Personne parmi son entourage ne l'a jamais vu sourire et encore moins rire. Son union avec sa femme Schermilde fut un mariage politique et le fait que le couple ait quatre enfants, qui tiennent tous du duc, est un sujet d'étonnement.

Toutefois, le duc est respecté par tous ses hommes. C'est le meilleur chef de guerre que les Gasconnais aient eu depuis des générations et un courageux guerrier de surcroît. Contrairement à bien des chevaliers bretonniens, il est prêt à user d'embuscades et de feintes pour vaincre ses monstrueux adversaires. Il affirme que les orques qui descendent des montagnes pour incendier des villages ne méritent pas qu'on les combatte honorablement.

Sites notables



Le château de Gasconnie

Le château de Gasconnie s'élève sur une île au milieu de la Songez, l'affluent situé le plus à l'ouest de la Brienne qui coule intégralement dans le duché. La ville qui lui est rattachée est petite et n'existe que pour fournir des services au grand nombre de compagnies de «bergers» qui viennent au château demander du travail au duc. Par conséquent, la vie y est rude.

Le château lui-même est conçu pour être facile à défendre, mais c'est essentiellement un camp de base. Le duc ne s'y replierait pas pour préparer un siège. Il harcèlerait plutôt l'armée d'envahisseurs en se

~ LES ORQUES DE FER ~

Les orques de fer sont bien réels, bien qu'on ignore réellement pourquoi les habitants de la Gasconnie sont les seuls à les avoir rencontrés jusqu'ici. Au premier coup d'œil, ils ressemblent à des orques noirs en armure de plaques et dépourvus de casques, mais de près, on remarque que leur armure est greffée à même leur peau. Ils sont plus rapides, plus forts et mieux protégés que la plupart des orques noirs, mais ils sont moins intelligents et plus sauvages. D'ordinaire, ils sont aux ordres des orques noirs, et selon certains rapports, leurs effectifs vont croissant.

Ce qui inquiète beaucoup le duc Huebald.

~ ORQUES DE FER ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	20%	51%	53%	34%	18%	32%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	5	5	5	0	0	0

Compétences: Connaissances générales (peaux-vertes), Esquive +20%, Intimidation +20%, Langue (gobelinoïde), Perception, Survie
Talent: Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Écailles (5), Frénésie, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Robuste, Valeureux, Vision nocturne
Règles spéciales:
• *Gros kikoup:* encore plus grand et lourd qu'un kikoup, ce genre d'arme n'est utilisé que par les orques de fer. Au premier round de combat, il inflige BF+2 points de Blessures, et aux rounds suivants BF+1 points de Blessures. Aux mains d'une autre créature qu'un orque, il est considéré comme une arme à deux mains.
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes: grand kikoup












repliant peu à peu vers la Brienne. Le château ne comporte qu'une courtine qui entoure une vaste zone de rassemblement et le donjon est très petit. Le duc vit dans un ensemble de bâtiments moins faciles à défendre mais bien plus confortables.

Les chutes du Dragon

Cette chute d'eau de la partie supérieure de la Songez tire probablement son nom des formations rocheuses et des brumes qui la font ressembler à un dragon au souffle enfumé. Certains croient qu'un dragon vivait autrefois ici, et que son trésor y est resté.

C'est actuellement un sujet d'inquiétude, car la chute se trouve à peu près au centre d'une région où l'on a récemment vu beaucoup de morts-vivants. Les seigneurs locaux craignent qu'un nécromancien ait élu domicile aux chutes et le premier groupe de «bergers» envoyé en investigation n'est pas revenu.

Fort Solstice

Le fort Solstice est un fort de taille moyenne dressé sur les collines de l'est de la Gasconnie. Sa célébrité vient du fait qu'il est sans aucun doute hanté. Si un petit groupe d'individus passe la dernière nuit de l'hiver à l'intérieur du fort, ils rencontrent le fantôme du noble glamborien qui y vivait autrefois. Il leur demande d'accomplir une mission, qui implique toujours un combat contre les orques. S'ils refusent, ses guerriers fantômes surgissent du sol et les attaquent. S'ils acceptent, ils sont en sécurité, à moins qu'ils n'abandonnent, auquel cas les guerriers les attaquent, où qu'ils soient.

Le fantôme du noble semble en savoir long sur les endroits où se trouvent les orques et quelques «bergers» particulièrement courageux ont visité le fort à plusieurs reprises. Ces âmes bien trempées affirment que les tâches successives données par le fantôme sont de difficulté croissante, comme s'il mettait les volontaires à l'épreuve. Ils le soupçonnent d'avoir une quête plus importante en tête, mais si c'est le cas, personne n'a encore surmonté assez d'épreuves pour savoir laquelle.

Exemple de Gasconnais



Gertrude

Gertrude est une bergère expérimentée qui agit dans le sud-ouest de la Gasconnie. Elle a le physique de l'emploi: c'est une femme à l'air austère, à la carrure épaisse et aux cheveux courts, dotée d'un arc

GERTRUDE

Race: humaine
Carrière: Pisteur (ex-Berger gasconnais)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	54%	32%	24%	51%	46%	32%	32%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	2	5	0	0	0

Compétences: Alphabet secret (pisteur), Braconnage, Commérage, Connaissances générales (Bretonnie +10%, peaux-vertes), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Escalade, Esquive, Langue (bretonnien), Orientation, Perception +10%, Soins des animaux
Talent: Adresse au tir, Camouflage rural, Course à pied, Fuite, Guerrier né, Maîtrise (arc long), Sens de l'orientation, Sixième sens
Règles spéciales: Gertrude bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au duché de Gasconnie.
Armure: armure moyenne (chemise de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0, bras 3, corps 3, jambes 0
Armes: arme à une main (hache), arc long et 20 flèches





long. Dans son jeune temps, elle a attiré des douzaines de petites troupes d'orques dans des pièges et mené des groupes de chevaliers jusqu'à des bandes plus importantes.

Mais elle commence à sentir qu'on ne l'apprécie pas à sa juste valeur. La paye des bergers n'a rien d'extraordinaire, tout comme leur statut social. Gertrude aimerait bien se marier, mais aucun homme ne semble intéressé. Par conséquent, elle réfléchit à un certain nombre de méthodes pour gagner plus d'argent et se trouver un mari. Elle pourrait finir par se tourner vers le banditisme, mais elle n'en est pas encore là.

Pendant ce temps, elle fera volontiers office de guide pour un groupe d'aventuriers cherchant des sites importants dans les montagnes. Elle exigera d'entrée de jeu une somme d'argent, ainsi qu'une part du trésor, et elle fera son travail tant qu'elle sera sûre d'être payée. Si le groupe compte des hommes séduisants, elle pourra jeter son dévolu sur eux. Elle ne prendra pas très bien un rejet trop direct et insultant.

Idées d'aventures

L'armée des morts

Les histoires de spectres hantant les forts des collines glamboriennes deviennent de plus en plus fréquentes et sont bientôt confirmées par des témoins fiables. Les fantômes de nobles et de guerriers semblent se rassembler dans leurs forts, tenant des conseils et préparant leur équipement pour la guerre. Les paysans commencent à fuir la région, terrorisés, et si la plupart des nobles répugnent à s'enfuir, ils veulent savoir ce qui se passe au juste. Un noble engage les aventuriers pour tenter de parler aux fantômes.

Ces derniers finissent par accepter de s'entretenir avec eux. Ils peuvent se rassembler pour se venger des orques, à moins qu'ils n'aient été invoqués par un puissant nécromancien. Ils pourraient même être en train de se préparer à repousser les envahisseurs gasconnais de leurs terres.

Problème frontalier

Les Tiléens ont décidé d'étendre leur mainmise sur les Montagnes Irrana. Les raids contre les villages bretonniens ont commencé, les Tiléens y installant rapidement leurs propres pionniers. On a même des preuves que des orques ont été rabattus vers des localités bretonniennes, et que certains bergers tiléens pourraient bien être des espions.

Les seigneurs de Gasconnie ne peuvent se permettrent de renvoyer tous les Tiléens, pas plus qu'ils ne veulent une guerre contre la Tilée. D'un autre côté, ils doivent agir tandis qu'une puissance étrangère tente de prendre le contrôle de leur province. Ils se tournent vers les aventuriers pour résoudre rapidement le problème sans provoquer d'incident diplomatique.

La guerre des moutons

Les aventuriers sont contactés par un noble qui cherche à engager des bergers. Quand ils s'entretiennent avec lui, il leur fait comprendre sans ambiguïté qu'il veut vraiment qu'ils protègent ses moutons : ils sont d'une race fort rare et extrêmement précieux. Il craint que certaines personnes ne veuillent s'en emparer. Les aventuriers devront s'occuper des orques, des voleurs de moutons et de ces idiots d'animaux eux-mêmes, qui ne se rendent même pas compte quand ils sont au bord d'une falaise.

GISOREUX

Le duché de Gisoreux est divisé en quatre zones géographiques. La première, la plaine de Gisoreux, est en réalité une région pastorale, très vallonnée. Elle comprend la ville de Gisoreux et s'étend entre la Grismerie, la forêt d'Arden, les Sœurs Pâles et les Montagnes Grises. Un peu plus de la moitié de la population du duché vit dans cette petite région.

La deuxième région est le Gisoreux du nord. Ces terres, situées entre la Sannez et les Sœurs Pâles, sont essentiellement constituées de pâturages, mais comportent une considérable étendue de terres cultivées le long du lit de la Sannez. Elles faisaient partie de la forêt d'Arden mais furent essartées durant un millénaire par la famille de l'actuel dirigeant de la région, le comte Baldhelm d'Harran. Ce processus se poursuit vers le sud-ouest de la région. Le Gisoreux du nord abrite près d'un quart de la population.

La troisième région est la forêt d'Arden. Les zones situées au sud et à l'est du fleuve sont relativement civilisées. Les routes qui relient les villages sont surveillées par les nobles du cru, ou au moins par leurs hommes d'armes, et les voyages n'y sont pas plus périlleux que sur les autres voies du Vieux Monde. Les villages disposent de palissades, mais les bonnes années, ils n'ont à essuyer aucune attaque. D'un autre côté, personne ne quitte les zones essartées de la forêt sans avoir une bonne raison, et ceux qui le font reviennent rarement.

Au nord du fleuve, là où la forêt grimpe le long des Sœurs Pâles, les choses sont bien différentes. Aucun village fondé ici n'a survécu plus d'un an. Récemment, les seigneurs bretonniens ont même abandonné toute tentative. Les habitants humains sont tous nomades et on ne trouve aucune route plus large qu'un simple sentier. Les arbres de la région sont particulièrement vieux, grands et beaux, ce qui amène parfois les nobles à organiser des campagnes d'abattage. Parfois, les bûcherons réussissent à ramener un arbre ou deux. La plupart du temps, ils disparaissent tout simplement.

La dernière région du duché est couverte de montagnes, divisée entre les Sœurs Pâles à l'ouest et les Montagnes Grises à l'est. Les deux chaînes sont bien distinctes. Les Sœurs Pâles sont des montagnes de pierre blanche, composées de sommets arrondis, de falaises à pic et de nombreuses vallées encaissées. Toutefois, l'accès à ces vallées est difficile et il faut souvent gravir des falaises pour s'y rendre. Les Montagnes Grises sont faites de roche gris sombre et caractérisées par leur terrain accidenté. Les sommets et les arêtes sont étroits, tout comme les nombreux cols. Par conséquent, il y a plus d'habitants dans les Sœurs Pâles que dans les Montagnes Grises.

Les habitants

Les habitants de la province de Gisoreux sont aussi divisés que leur patrie. La plaine de Gisoreux est le cœur du duché et c'est à ses habitants que pensent la plupart des étrangers quand ils évoquent la région. Les Gisorois sont des gens amicaux, qui accueillent poliment même les plus complets étrangers, et bien des habitants offrent à manger à ceux qu'ils rencontrent. Toutefois, leur prodigalité a ses limites. Après un repas et une nuit passée gracieusement, on attend des visiteurs qu'ils payent en retour tout surplus de générosité. Les gredins rusés que les voyages ne rebutent pas s'arrangent pour profiter des largesses des Gisorois pendant des années, mais bien plus nombreux sont ceux qui sont percés à jour et finissent par être méprisés de tous.

Ces coutumes s'étendent jusqu'aux régions les plus civilisées de la forêt d'Arden, mais là, les nouveaux arrivants sont censés prendre un bain dès le début de leur visite. Ils sont surveillés durant leurs ablutions par des villageois armés. Le bain est offert gracieusement, les gardes ne sont là que pour la sécurité de l'invité, et le fait qu'il soit impossible de cacher la plupart des mutations quand on est nu

comme un ver n'est que pure coïncidence. Les séduisantes jeunes femmes en visite trouveront de très nombreux hommes qui les protègeront volontiers pendant leur toilette. Les femmes qui se font passer pour des hommes découvriront que les habitants de la région ne prêtent généralement pas attention à ce genre de détails.

Les nomades de la forêt sont généralement des chasseurs et des trappeurs, et ils viennent régulièrement faire du commerce dans les villages qui bordent la région. La plupart se rendent à la ville de Gisoreux au moins une fois tous les deux ou trois ans, car ils ont des contacts occasionnels avec les villages isolés de l'Artenois et ne veulent pas devenir comme leurs habitants. Ils gardent un œil sur les hommes-bêtes et les autres monstres, et envoient des coureurs avertir les villages en cas d'attaque. Par conséquent, presque aucun autre Gisorois n'entretient de préjugés à leur égard.

Dans les vallées des Sœurs Pâles, les habitants se groupent en petites communautés. Étant donné l'aspect labyrinthique de la région et ses hivers redoutables, peu de gens ont les moyens ou même l'envie de quitter leurs petites demeures de pierre. Rares sont ceux qui connaissent les autres habitants de ces montagnes, sans compter ceux du reste du monde. En raison de cet isolement, chaque communauté a des coutumes qui lui sont propres, bien que la menace des orques et du Chaos force tous les villages à se concentrer sur la défense.

On trouve des habitants humains dans les Montagnes Grises, mais en Gisoreux, ces hauteurs sont trop déchiquetées et infestées de monstres pour que de réelles communautés s'y installent. La plupart de ceux qui vivent là sont des nomades solitaires, bien qu'on les trouve occasionnellement par familles entières. Ils vivent de la chasse et en guidant les voyageurs dans les montagnes. Quelques rares nobles ont des terres dans la plaine de Gisoreux et des forteresses dans les montagnes, ainsi que la responsabilité de les défendre contre les monstres. En bien des endroits, ils peuvent tout juste entretenir et approvisionner leur forteresse, mais les nobles situés le long de la trouée de Gisoreux sont fiers de la rendre aussi sûre pour les voyageurs que n'importe quelle autre route.

La politique interne du duché a récemment été bouleversée. Pendant des siècles, le Gisoreux du nord était essentiellement coupé du duc au sud, ce qui permettait aux comtes d'Harran de gérer les choses à leur manière. Ils s'habituèrent à cette indépendance de fait et quand le duc Hagen décida de s'installer en Couronne pour y passer la majeure partie du temps, ce fut un choc. Désormais, le duc peut aisément gérer le Gisoreux du nord et c'est dans la plaine qu'il doit compter sur son intendant. L'intransigeance du duc en matière de vertu personnelle n'arrange rien : il continue à s'insurger contre des pratiques qu'il juge inacceptables, mais que les habitants du Gisoreux du nord perpétuent depuis des générations.

Les habitants du Gisoreux, comme ceux de tous les duchés qui jouxtent cet endroit maudit, aimeraient que le Moussillon soit envahi et nettoyé. Cependant, leurs relations avec la Bastogne sont également tendues. Les nobles de la plaine de Gisoreux ont affronté à de nombreuses reprises les seigneurs bastognois pour étendre leurs domaines au-delà du fleuve. Depuis que le duc Hagen s'est établi dans le nord, ces seigneurs se sont montrés prêts à prêter serment d'allégeance au duc de Bastogne pour obtenir des terres dans son duché. Par conséquent, un certain nombre de seigneurs gisorois disposent également de terres en Bastogne, ce qui rend les relations entre les duchés d'autant plus complexes.

~ EXPRESSIONS DU GISOREUX ~

« Il a traversé le fleuve » : il a pris une décision irrévocable. La plupart des cours d'eau du Gisoreux constituent des frontières importantes.

« Il a un cheval rouge et un cochon noir » : il vit dans la misère la plus crasse. Issue d'une légende très populaire il y a deux siècles. Aujourd'hui, seuls les érudits la connaissent encore.

« Un visiteur d'hiver » : un événement complètement inattendu. Expression originaire de la région des Sœurs Pâles.

Le duc Hagen de Gisoreux

Le duc Hagen est un chevalier du Graal, proche compagnon du Roy Louen. Le duc est entièrement dévoué à la cause de la chevalerie, plus encore que la plupart des chevaliers du Graal, et le Roy sait qu'il peut se fier à ses conseils en matière de chevalerie. Quand il prend une décision, le duc Hagen ne s'encombre pas des conséquences et le Roy ne suit pas toujours ses conseils à la lettre : il sait qu'il vaut mieux parfois oublier la chevalerie quand il s'agit d'épargner des centaines de vies.

Le duc a parfois du mal à accepter ces décisions. Il sait bien que le Roy a des responsabilités plus vastes et a toujours confiance en l'attachement de son ami aux idéaux de la chevalerie. Toutefois, à chaque fois que le Roy Louen met de côté ces idéaux pour le bien commun, le duc craint qu'il ne puisse être corrompu.

Le duc Hagen s'éloigne rarement du Roy. Ce dernier aime avoir le duc à portée de main pour bénéficier de ses conseils, et le duc, bien qu'il ne se l'avoue pas, veut garder un œil sur son suzerain.





Gisoreux

La ville de Gisoreux est une cité animée, pleine de négociants et de voyageurs qui font halte dans leur trajet le long de la Grismerie. Il y a plus de marchands impériaux à Gisoreux que dans n'importe quelle autre ville de Bretonnie, et ce pourrait bien être le seul endroit au monde dont les habitants ne pensent pas immédiatement à des marins quand on évoque Marienburg : un certain nombre de négociants faisant route par la terre viennent du Pays Perdu par la trouée de Gisoreux. La cité comprend de beaux établissements de marchands accolés à des taudis décrépits, dont beaucoup étaient autrefois de splendides échoppes. Pour une raison mystérieuse, la prospérité des familles de marchands de Gisoreux ne dure jamais plus d'une génération.

La cité est dominée par le château de Gisoreux, énorme complexe tentaculaire qui court le long de la crête à l'est de la ville. Il ne compte qu'une courtine, mais elle se prolonge sur plus de mille six cents mètres et entoure deux vastes donjons ainsi que de nombreux autres bâtiments. Depuis que le duc a décidé de passer le plus clair de son temps en Couronne, la majeure partie du château de Gisoreux a été fermée. Sir Hincmar, l'intendant du duc, vit dans un des donjons, mais l'autre est désormais abandonné.

La partie de la ville la plus proche du château est réservée aux hôtels particuliers de la noblesse. On y trouve de grandes étendues vides, car la cité n'a jamais attiré autant de nobles qu'on l'espérait. Les seigneurs gisorois semblent préférer la campagne à la ville.

Sites notables

Le château de Desfleuves

Le château de Desfleuves se trouve au centre de la trouée de Gisoreux. C'est le siège du pouvoir du marquis de Desfleuves, un jeune homme chargé d'organiser la défense du col tout entier. C'est un fils unique et un orphelin : sa mère est morte en couches et son père est décédé l'an passé. Jusqu'ici, Frédéric, le marquis actuel, fait honneur aux exploits de ses illustres ancêtres. Chevalier du Royaume, il a commencé à parler de trouver un intendant sûr afin de partir en quête du Graal.

Mais Frédéric Desfleuves a un secret : c'est une femme. Son père ne pouvait supporter l'idée de se remarier : aussi a-t-il élevé son enfant unique afin qu'il devienne son héritier. C'était une excellente décision, sauf sur un point. La seule autre personne vivante à connaître le secret du marquis est sa vieille nourrice, mais Frédéric (Frédérique ?) cherche désespérément quelqu'un à qui se confier, qui pourra l'aider à résoudre son problème : comment diable va-t-elle faire pour donner un héritier au domaine ?

« Nous sommes tous Gisorois, et c'est notre diversité qui fait notre force. »

— Duc Hagen, dans un discours prononcé devant les Gisorois du nord durant lequel il les encourageait à abandonner la pratique barbare des mariages simulés de la Fête du Lis.

« Tant de différences : il est facile pour le Chaos de s'y dissimuler. Ces gens ont beaucoup à apprendre. »

— Ermengarde de Krungenheim, chasseuse de sorcières

« Un endroit idéal pour travailler. Les aubergistes vous y accueillent à bras ouverts, et non pas comme un simple porteur qui amène des clients par hasard. Si la plupart des itinéraires ne passaient pas par la forêt, je travaillerais tout le temps là-bas. »

— Eldegar de Busreq, cocher

Valfleury

Valfleury est une large vallée des Sœurs Pâles. Elle est particulièrement isolée (même pour cette région), bordée sur trois côtés par de hautes falaises, et par une abrupte déclivité au sud. Entrer ou sortir de la vallée nécessite au moins une journée d'escalade dans les montagnes. Toutefois, en raison de son orientation, son climat est curieusement doux : la vallée capture le soleil. La neige ne s'installe ici qu'au plus fort de l'hiver et pendant l'été elle est remplie de fleurs. Les vignobles y sont particulièrement florissants.

Il faut un certain temps pour apprécier le vin valfleuryssois, mais les amateurs ne jurent que par lui. Obtenir de l'authentique vin valfleuryssois est extrêmement difficile : les riches et les marchands de vin engagent souvent des aventuriers pour en convoyer.

Les habitants de la vallée se sont fait une certaine réputation, laquelle doit beaucoup aux agissements d'un chasseur de sorcières suspicieux qui chercha à démontrer qu'ils faisaient partie d'un culte secret. Il affirmait que les autochtones mettaient de la malepierre dans leur vin, mais une enquête prouva qu'il avait souillé le breuvage lui-même. On était sur le point de le noyer dans son propre tonneau souillé, mais comme des branchies lui poussèrent au moment d'exécuter la sentence, les gens se décidèrent finalement pour un bon bûcher. Depuis lors, les habitants accueillent les invités à bras ouverts mais ne font guère d'efforts pour répondre aux besoins de ceux qui désirent prolonger leur séjour.

Exemple de Gisorois

Rhodegang le noir

Rhodegang naquit et fut élevé en tant que nomade dans la forêt d'Arden. Son surnom lui vient de ses cheveux noirs de jais, comme les poils qui lui couvrent le corps. Même sa barbe pousse rapidement. Quelques individus ont évoqué la possibilité qu'un de ses ancêtres soit un homme-bête, mais personne ne l'a jamais fait à portée de voix de Rhodegang.








RHODEGANG LE NOIR

Race : humain
Carrière : Pisteur (ex-Chasseur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	62%	29%	36%	55%	52%	36%	32%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	2	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (pisteur, rôdeur), Braconnage, Commérage, Connaissances générales (Bretonnie +10%, hommes-bêtes), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Fouille, Langue (bretonnien), Orientation, Perception +10%, Pistage +10%, Soins des animaux, Survie +10%
Talent : Acuité visuelle, Camouflage rural, Dur à cuire, Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Réflexes éclair, Sens de l'orientation, Tir de précision, Tir en puissance, Tireur d'élite
Règles spéciales : Rhodegang bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au duché de Gisoreux.
Armure : armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), bouclier, arc long et 20 flèches

Le père de Rhodegang l'éleva dans la haine des hommes-bêtes. Un de ses plus anciens souvenirs lui vient du jour où on l'emmena observer ce que les hommes-bêtes avaient fait à un village qui n'avait pas été prévenu à temps et cette image le hante toujours. Rhodegang débuta sa carrière en tant que chasseur, mais sa motivation en fit bien vite un des premiers experts nomades des déplacements des hommes-bêtes. Comme ce genre d'information est vital à la fois pour les nomades et les villages permanents, Rhodegang est devenu très respecté.

Rhodegang est incroyablement concentré (les mauvaises langues parlent d'obsession), mais il est poli envers tous les individus qui ne sont pas affligés de mutations. Si son interlocuteur semble vouloir combattre les hommes-bêtes, il ne cache pas son enthousiasme. Les personnages qui chassent les hommes-bêtes dans l'est de la forêt d'Arden sont tout à fait susceptibles d'être amenés à Rhodegang s'ils recherchent un guide, et ils le trouveront tout à fait compétent dans ce rôle. Quand arrive l'heure du corps à corps, toutefois, il connaît ses limites et reste en retrait.

Idées d'aventures



La frontière

La chance sourit au quatrième fils d'un modeste noble du Gisoreux lors d'une aventure, et il en revient avec une grosse somme d'argent. Il décide de fonder un village dans la forêt d'Arden, au-delà du fleuve. La plupart des gens le prennent pour fou, mais des aventuriers seraient sans doute intéressés à l'idée d'assurer la survie des habitants contre une bonne récompense, n'est-ce pas ?

Les hommes-bêtes ne veulent pas d'intrus sur leurs terres, les nomades ne sont pas très sûrs de l'attitude à adopter et le noble élude régulièrement toute question concernant sa fructueuse aventure. Les aventuriers ont du pain sur la planche.

Bloqués par la neige

Les personnages se reposent dans l'une des vallées des Sœurs Pâles après une aventure, quand une chute de neige inattendue les bloque sur place. Les villageois leur assurent que la neige fondra dans quelques jours. Cependant, les habitants du village commencent à disparaître un à un. Des battues sont organisées pour les retrouver, par groupes de six au moins, mais curieusement, personne ne rejette la faute sur les aventuriers… Pourquoi ?

LYONESSE

Le Lyonesse est l'un des plus vastes duchés de Bretonnie, s'étendant le long de la côte, au nord-ouest du pays. La côte est déchiquetée et compte de nombreuses petites îles. Les courants du large sont périlleux pour les nouveaux venus, mais assez prévisibles pour que les autochtones les gèrent sans mal, et les îles ont de meilleurs ports que la côte du continent. Par conséquent, la plupart des villages côtiers du Lyonesse se trouvent en réalité éparpillés au large sur de petites îles.

À l'intérieur des terres, le duché se divise en deux, bien que les deux régions soient essentiellement composées de terres cultivées. Au nord s'étendent les terres d'origine du Lyonesse, domaine de Thierry, le premier compagnon de Gilles le Breton. Au sud, on trouve la région qui faisait autrefois partie du Moussillon.

La région du nord est parsemée de collines que les autochtones nomment des mottes. Ces buttes sont à peu près circulaires, mesurant généralement moins de trente mètres de haut, avec un sommet presque plat et des versants particulièrement escarpés. À leur sommet, des ouvertures mènent à un complexe de grottes qui se dirigent invariablement vers une rivière souterraine à l'eau potable. Comme beaucoup de gens l'ont remarqué, on croirait que les mottes sont des œuvres humaines destinées à accueillir des châteaux, mais elles semblent tout à fait naturelles. De nos jours, on trouve cependant un château, entretenu ou en ruine, au sommet de chaque motte.

La région méridionale est presque dépourvue de mottes, mais le paysage est sillonné de dizaines de modestes rivières qui débouchent souvent sur de petits lacs. Nombre d'entre eux comportent en leur centre des îles assez grandes pour qu'on y érige un château. La plupart sont désormais fortifiées et les douves naturelles permettent d'avoir de l'eau potable. Quand on s'approche de la frontière du Moussillon, ces lacs sont de plus en plus vastes et le terrain est marécageux en divers endroits. Toutefois, on n'atteint vraiment les marais qu'une fois entré dans le duché maudit.

Une branche de la forêt d'Arden s'étend dans la région méridionale du Lyonesse, mais le réseau de rivières et de lacs se prolonge dans les bois. Les îles de ces lacs abritent souvent de petits villages où les humains tentent de subsister face aux hommes-bêtes.

Les habitants



Les Lyonessois sont connus pour leurs machinations et leurs querelles. On met ces traits sur le compte de la géographie inhabituelle, et en particulier sur l'abondance d'excellents sites fortifiés. Il est très difficile de vaincre définitivement un noble lyonessois, et quand naît une rivalité, elle se prolonge sur des décennies, voire des siècles.







> *« Je défends mon honneur et mon patrimoine contre tous les rivaux. Tel est le devoir d'un chevalier. »*
>
> — Sir Leobas, chevalier du Lyonesse
>
> *« Toujours en train de se crêper le chignon, ces Lyonessois. Parfois, leurs complots sont tellement compliqués qu'ils se retrouvent à se battre contre eux-mêmes. Il y a du travail à volonté pour qui sait se montrer avisé et discret. »*
>
> — Marietta, mercenaire tiléenne
>
> *« Si leur duc se souciait de les unifier, rien ne pourrait les arrêter. Je n'arrive pas savoir si ce serait un bien ou un mal. »*
>
> — Sir Gaston, seigneur de l'Artenois

Si la complexité de la politique lyonessoise tire sans doute ses racines de simples vendettas entre les familles nobles, elle est devenue de plus en plus trouble. Les nobles qui n'avaient aucun espoir de l'emporter par la guerre se sont tournés vers les machinations politiques, espérant isoler leurs rivaux ou dresser d'autres ennemis contre eux. Ceux qui se trouvaient prisonniers de tels complots se tournèrent vers le commerce et l'économie, dans l'espoir de se renforcer tout en privant leurs rivaux des denrées vitales. Pour répliquer à ces mesures, certains seigneurs allèrent jusqu'à recruter des paysans en guise d'agents.

Les choses en sont arrivées à un tel point que presque tous les nobles lyonessois passent la quasi-totalité de leur vie à s'escrimer contre les conséquences de divers complots ourdis par leurs ancêtres. Rares sont ceux qui comprennent tout à fait les machinations dans lesquelles ils sont impliqués et beaucoup sont complètement perdus, se contentant de réagir à chaque crise au jour le jour. En fait, on raconte l'histoire, probablement inventée de toute pièce, d'un seigneur qui aurait arrangé l'assassinat de sa femme, puis le sien en représailles, sans réaliser ce qu'il faisait.

La seule façon de s'extirper de ce nœud de vipères est de quitter le Lyonesse, et beaucoup d'aventuriers ont choisi cette option. D'autres ont découvert qu'ils n'avaient d'autre solution que de s'enfuir après s'être retrouvés impliqués dans un complot qui avait affreusement mal tourné. Toutefois, le départ de certains fait partie de leur plan et ceux-là espèrent revenir une fois en position de force.

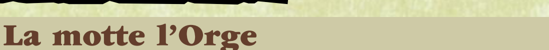
Le seul schisme qui divise la politique du Lyonesse est celui qui sépare le nord du sud. Tandis que les nobles méridionaux étaient ravis d'être libérés du joug des sanguinaires et déments ducs du Moussillon, ils déchantèrent quand les libérateurs s'attribuèrent nombre des principaux fiefs et s'arrangèrent pour écarter les « vieux Moussillonais » des rênes du pouvoir. Toute tentative d'action commune est minée par les vendettas qui déchirent les anciens Moussillonais, mais ils pensent qu'ils devraient faire front commun pour reprendre leur place légitime.

Le duc Adélard de Lyonesse

Le duc Adélard semble être un homme simple. Il excelle sur le champ de bataille, et en dehors, il aime festoyer, jouer et se livrer à d'autres loisirs de guerrier. Certains observateurs ont suggéré d'après son style que sa véritable loyauté allait à Ulric, et non à la Dame du Lac. Ils mettent ce fait sur le compte du sang norse qui coule dans les veines des Lyonessois du nord.

Le duc se tient à l'écart de la politique du duché autant que faire se peut. Si un conflit s'étend trop pour qu'il puisse continuer à l'ignorer, il fait intervenir ses troupes, écrase tous les partis antagonistes, s'empare de leurs terres et déclare l'affaire résolue. Cette méthode s'est avérée efficace à chaque fois qu'il l'a utilisée, et les nobles s'efforcent désormais de comploter sans attirer l'attention de leur suzerain.

Sites notables



La motte l'Orge

La motte l'Orge se situe au nord du Lyonesse, près de la frontière avec L'Anguille. Deux siècles auparavant, c'était le foyer des seigneurs d'Ayville, qui pactisaient avec les Puissances de la Corruption et fomentaient la ruine du pays. Ils furent vaincus par un groupe d'audacieux aventuriers, dont un membre reçut le fief en récompense.

Les esprits des d'Ayville le rendirent fou et un autre groupe d'aventuriers vint combattre les morts-vivants. Une fois encore, le chevalier bretonnien du groupe se vit remettre le fief en récompense. Quelques années plus tard, on découvrit que le chevalier en question commerçait avec un Dieu Sombre, massacrant ses paysans pour étancher la soif de sang de celui-ci. Les seigneurs voisins le chassèrent et les Garlond le remplacèrent par un intendant. Ce dernier trahit ses suzerains et causa leur mort quelques années plus tard, mais il fut lui-même tué lors des batailles qui s'ensuivirent.

Cette fois, personne ne voulait du domaine, qui fut abandonné. Au fil des années qui suivirent, bandits, nécromanciens et adorateurs du Chaos élurent domicile en ce lieu. On les en chassa, mais quiconque entre en possession de l'endroit semble possédé par le mal. La plupart des gens pensent aujourd'hui que le fief est maudit.









Lyonesse

Le siège du pouvoir ducal est situé sur une île au large de la côte nord-est du Lyonesse. Les murs du château, bâtis il y a des siècles, sont léchés par les vagues à marée haute, et les petites embarcations peuvent naviguer jusque dans la cour extérieure. La cour intérieure est plus élevée et se trouve presque toujours au sec, tandis que le Grand Donjon s'élève au sommet de l'île, donnant sur toute la baie. On entend les festins du duc Adélard dans toute l'île.

À marée basse, on s'aperçoit que le sommet de l'île ressemble à une motte. De plus, une chaussée descend de la porte principale et disparaît dans la mer. Selon la légende, Lyonesse se trouvait à l'origine sur une colline au milieu de la plus fabuleuse cité du Vieux Monde, mais les péchés de ses habitants provoquèrent le courroux de Manann et tout fut englouti sous les vagues. Seule la citadelle du duc fut épargnée, car lui seul était resté vertueux.

Certains aventuriers ont trouvé le moyen d'explorer le fond et affirment qu'on trouve des ruines sous l'eau, mais qu'elles sont protégées par d'étranges créatures. On en a ramené quelques objets en or, pas assez pour rentabiliser une expédition, mais suffisamment pour que les gens continuent d'essayer.

Sigmarsheim

Sigmarsheim est un petit avant-poste de l'Empire dans la forêt d'Arden. Il y a cinquante ans, un chevalier errant bretonnien se fit de nombreux amis dans l'Empire et les ramena avec lui quand il revint installer son fief. Il demanda un site dans la forêt et y installa ses amis en tant que paysans, mais dotés d'une charte de franchise et de libertés copiées sur celles des diverses cités impériales. Le village est bâti autour d'un temple voué à Sigmar et le donjon du seigneur surveille les alentours au bord de l'île.

Les jeunes du village ont pour tradition de se rendre dans l'Empire durant un an environ quand ils atteignent l'âge adulte et d'en ramener un conjoint. Par conséquent, on y parle le reikspiel et on dirait que l'endroit tout entier a été arraché à la Grande Forêt pour être replanté en terre de Bretonnie. Et en fait, c'est exactement ce que l'on raconte aux visiteurs crédules.

~ LES LACUSTRES ~

Les lacustres sont une espèce d'hommes-bêtes que l'on trouve principalement dans la région lyonessoise de la forêt d'Arden, bien qu'ils s'en éloignent à la nage pour harceler le reste du sud du Lyonesse avec une constance affligeante. Ils ressemblent vaguement à des amphibiens, souvent dotés de têtes de grenouilles, de pinces en guise de mains et de branchies qui leur permettent de respirer sous l'eau. Toutefois, ils sont plus variés que les hommes-bêtes normaux, et tous les lacustres ont au moins une autre mutation.



Les lacustres préfèrent attaquer en surgissant de l'eau pour bénéficier de l'effet de surprise, mais ils ne sont pas plus habiles en milieu aquatique qu'un nageur talentueux. S'ils sont aussi violents et sanguinaires que les hommes-bêtes, on ne les a jamais vus coopérer avec eux et ils se combattent à l'occasion sans raison apparente.

~ LACUSTRES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	15%	46%	42%	30%	27%	30%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	4	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Intimidation, Langue (langage sombre), Natation +20%, Perception +10%, Survie
Talent : Armes naturelles, Camouflage rural, Sens aiguisés
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos* : aspect bestial, branchies, pinces (aux deux mains). Une mutation supplémentaire : effectuez un jet sur la table de la page 82 du *Bestiaire du Vieux Monde* si vous l'avez, ou utilisez sinon la table de la page 227 de *WJDR*. Il y a 50% de chances que la créature ait une autre mutation. Si c'est le cas, il y a 50% de chances qu'elle en ait encore une autre. Continuez jusqu'à ce que la créature n'ait plus de nouvelle mutation ou soit trop grotesque pour continuer à vivre.
• *Comme un poisson dans l'eau :* les lacustres bénéficient d'un bonus de +20% aux tests de Dissimulation et de Déplacement silencieux quand ils sont dans l'eau.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : pinces (dégâts : BF, précise)

LIUDVER DE BARFLEUR

Race : humain
Carrière : Ancien de village (ex-Médiateur, ex-Herrimault, ex-Pisteur, ex-Chasseur de vampires)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53%	53%	36%	52%	45%	52%	51%	59%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	3	5	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (pisteur), Charisme +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (nécromancie), Connaissances générales (Bretonnie +10%, Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation +20%, Équitation, Escalade, Esquive +20%, Évaluation, Fouille, Intimidation, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (bretonnien, classique, reikspiel), Marchandage, Orientation, Perception +20%, Pistage +10%, Soins des animaux, Survie
Talent : Camouflage rural, Camouflage souterrain, Coups précis, Coups puissants, Dur en affaires, Éloquence, Grand voyageur, Intrigant, Maîtrise (arbalètes), Rechargement rapide, Sain d'esprit, Sens de l'orientation, Sociable, Tireur d'élite, Tir de précision, Tir en puissance, Valeureux
Règles spéciales : Liudver bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au duché de Lyonesse.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (canne de vieillard extrêmement résistante)

Exemple de Lyonessois

Liudver de Barfleur

Liudver est le doyen du village de Barfleur, petite localité du nord du Lyonesse. S'il semble vieux et fragile avec ses cheveux blancs, il est bien plus robuste qu'il n'y paraît et on s'en rend bien compte quand on le voit prendre des décisions. Le jugement de Liudver est tenu en haute estime et les habitants des autres villages viennent lui soumettre les affaires délicates. Il sait trancher entre le bien et le mal, et il est connu pour ses justes châtiments, qui indemnisent les victimes tout en faisant souffrir les criminels.

Comme presque tous les habitants du Lyonesse, Liudver a des projets visant à réaliser d'autres projets. Autrefois, c'était un chasseur de vampires et il est aujourd'hui encore vigilant en matière de morts-vivants. Il peut demander aux criminels de se racheter en éliminant les spécimens les plus faibles, tandis que les aventuriers qui sont amenés devant lui sous des prétextes fallacieux peuvent être envoyés régler les infestations les plus graves.

Liudver projette également de prendre purement et simplement le contrôle des villages environnants. Les amener à lui soumettre leurs épineux dilemmes n'est que le premier pas. Ensuite, il discréditera leurs anciens afin de devenir l'homme providentiel. Et pour cela, il aura besoin d'aventuriers, en particulier de ceux qui lui feront confiance après avoir reçu ses conseils pour détruire des morts-vivants.

~ EXPRESSIONS DU LYONESSE ~

« Il sait ce qu'il fait » : il est incroyablement perspicace et dispose d'informations exceptionnelles. Se dit généralement d'individus qui représentent une menace pour celui qui parle.

« Les affaires de mon grand-père » : quelque chose que je préférerais ne pas faire, bien que je n'aie pas le choix.

« La motte et le donjon » : se dit de quelqu'un qui a parfaitement tiré parti des avantages naturels pour se placer en position de force.

Idées d'aventures

Une dame du lac

Les aventuriers sont impliqués dans une rude bataille sur la berge d'un des lacs du sud du Lyonesse. Une lacustre émerge de l'eau et anéantit rapidement certains ennemis des personnages, ce qui leur permet de remporter la victoire. Elle disparaît ensuite dans l'eau. Le phénomène se reproduit quelques jours plus tard et à plusieurs reprises par la suite.

La lacustre est évidemment une créature du Chaos. Pourquoi vient-elle en aide aux aventuriers ? Et que leur arrivera-t-il si quelqu'un la voit les aider ?

Une maison divisée

Un noble lyonessois vient de découvrir que les individus qui projetaient d'enlever sa sœur travaillaient en réalité pour lui : il les avait engagés pour kidnapper la maîtresse d'un chevalier rival. Toutefois, la manière dont il a fait cette découverte suggère que l'espion qu'il avait placé à la cour du chevalier en question était en réalité sa sœur. Il n'apprécie nullement les conséquences de cette affaire et désire que les aventuriers démêlent tout cet embrouillamini.

Toutefois, il ne veut pas que les machinations en question soient interrompues, ni que les comploteurs découvrent que c'est lui qui tire les ficelles. Par conséquent, les personnages doivent agir avec une infinie subtilité.

MONTFORT

Le duché de Montfort est presque entièrement sis dans les Montagnes Grises, s'étendant du sud de la trouée de Gisoreux jusqu'au sud du défilé de la Hache. Au nord et à l'ouest des Montagnes Grises, la frontière du duché et de la Bretonnie borde la chaîne de montagnes, tandis qu'à l'intérieur du pays, la région est constituée en partie par une étroite bande de pâturages.

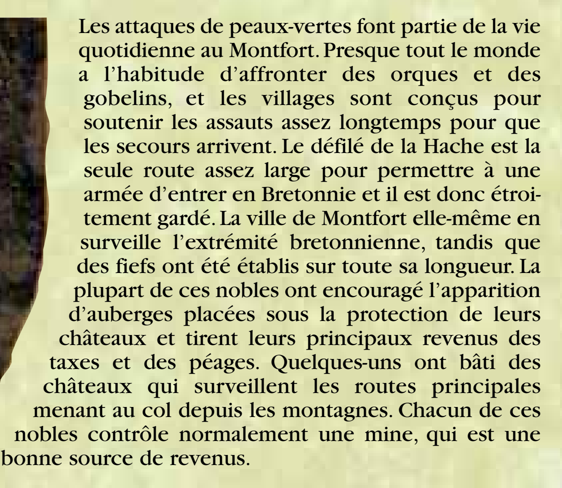
Les terres cultivées sont rares au Montfort et même celles-là ne sont pas particulièrement fertiles. La nourriture produite suffit à peine à nourrir le duché pendant les bonnes années et les importations sont obligatoires dès que la récolte est menacée. Et dans un duché harcelé par les gobelins et les orques, la récolte est souvent menacée.

Heureusement, le duché a deux autres sources de revenus. La première est le péage du défilé de la Hache. Il s'agit du principal itinéraire commercial entre l'Empire et la Bretonnie pour les caravanes qui arrivent du Reikland et prennent ensuite le bateau pour descendre la Grismerie jusqu'en Gisoreux.

Le col porte bien son nom. Sur la majeure partie de sa longueur, la route s'étend au fond d'une vallée encaissée et étroite en forme de V, d'où on ne voit qu'une mince bande de ciel. La route est assez large pour que deux caravanes de marchands passent de front, mais il y a très peu d'espace de part et d'autre de la route. Il faut normalement plusieurs jours pour la traverser, et on trouve donc des auberges le long de la




route là où la configuration le permet. C'est ainsi qu'est née la «bande de Ludwig», près du milieu du défilé, là ou le trajet entre deux auberges prend plus d'une journée. Si une caravane met les bouchées doubles, elle peut arriver à temps, et la plupart s'y efforcent. Phénomène presque unique parmi les auberges isolées, ces deux-là (le *Nez de Ludwig* et les *Orteils de Ludwig*) ouvrent leur porte une fois la nuit tombée si leur patron est convaincu que les individus qui arrivent sont d'authentiques voyageurs.



La seconde source de revenus vient des mines. Au Montfort, les Montagnes Grises contiennent un certain nombre de riches veines de minerai de fer et d'autres métaux. On y trouve même une mine d'or dont la localisation est tenue secrète.

Les montagnes du Montfort sont aussi escarpées que les Montagnes Grises du Gisoreux, mais si les Gisorois ne tentent pas d'y vivre, les Montfortais n'ont pas le choix. Les étendues de terre plane sont réservées aux cultures et au bétail, pas aux maisons, et les demeures de montagne, y compris les châteaux, sont bâties sur des pentes raides et rocheuses.

« *Gilles l'Unificateur et ses compagnons ont peut-être combattu ici à cheval, mais nous ne pouvons pas rivaliser avec leurs exploits. Nous devons combattre avec nos moyens, contre les mêmes ennemis, avec le même courage.* »

— Duc Folcard de Montfort

« *Élevé, le tarif ? Je pensais comme vous autrefois. Et un jour, une demi-douzaine de chevaliers accompagnés d'hommes d'armes sont venus nous sauver d'une bande de pillards orques. Maintenant, je paie le prix avec le sourire.* »

— Siegfried de Bogenhafen, marchand impérial, au *Nez de Ludwig*

« *Il y a plus d'une mine secrète au Montfort. Et dans la plupart, les mineurs ne cherchent pas des choses aussi courantes que l'or.* »

— Rumeur répandue dans les tavernes de Parravon, Gisoreux et Montfort

Les habitants

Les Montfortais vivent dans un environnement hostile, et ça se voit. Ils vivent dans le présent, plus encore que les autres Bretonniens, travaillent extrêmement dur et profitent de la vie avec la même intensité quand ils en ont l'opportunité. Ils vivent dans des communautés isolées, ce qui peut avoir deux conséquences. Soit la communauté devient complètement fermée, soit elle se désintègre sous la pression des rivalités et des querelles intestines. Naturellement, les communautés qui ont survécu sont essentiellement du premier type.

Toutefois, rares sont les Montfortais suspicieux à l'égard des étrangers d'apparence humaine. Toutes les communautés ont été secourues au moins une fois par les chevaliers envoyés depuis les châteaux des montagnes, et toutes subsistent grâce à la nourriture qu'apportent les négociants étrangers. Les étrangers non humains, y compris les nains, les elfes et les halflings, risquent de recevoir un accueil plutôt hostile, et les autochtones les prennent pour des sortes d'orques.

Certains Montfortais partent parce qu'ils se lassent de voir les mêmes rochers tous les jours, et d'autres parce qu'ils ne s'entendent pas avec leurs voisins. Un nombre considérable d'aventuriers prennent la route parce qu'ils comptent parmi les rares survivants de l'attaque de leur village.

Les attaques de peaux-vertes font partie de la vie quotidienne au Montfort. Presque tout le monde a l'habitude d'affronter des orques et des gobelins, et les villages sont conçus pour soutenir les assauts assez longtemps pour que les secours arrivent. Le défilé de la Hache est la seule route assez large pour permettre à une armée d'entrer en Bretonnie et il est donc étroitement gardé. La ville de Montfort elle-même en surveille l'extrémité bretonnienne, tandis que des fiefs ont été établis sur toute sa longueur. La plupart de ces nobles ont encouragé l'apparition d'auberges placées sous la protection de leurs châteaux et tirent leurs principaux revenus des taxes et des péages. Quelques-uns ont bâti des châteaux qui surveillent les routes principales menant au col depuis les montagnes. Chacun de ces nobles contrôle normalement une mine, qui est une bonne source de revenus.

Les nobles du pied des montagnes cherchent constamment à étendre leur domaine au-delà de la Grismerie, en Bastogne et en Quenelles. Aucun ne désire toutefois rompre son serment vis-à-vis de son duc et ceux qui réussissent finissent par être repoussés. Quand il reçoit un défi d'un autre duc, le duc Folcard promet qu'il s'en occupera dès que les peaux-vertes lui laisseront un peu de temps. Bien sûr, cela n'arrive jamais.

Les relations avec l'Empire sont excellentes. Une grande partie des revenus du duc provient des négociants qui traversent le défilé de la Hache et il se montre donc impitoyable envers les nobles qui pensent



~ EXPRESSIONS DU MONTFORT ~

« Chercher des peaux-vertes » : faire de gros efforts pour obtenir quelque chose qui arrivera de toute façon.

« Il marche dans les souliers de Ludwig » : il se déplace en chariot. Généralement péjoratif, suggérant une certaine paresse.

« Sûr comme pierre » : très fiable.

« Quand Ludwig se brûlera le nez » : se dit de quelque chose qui n'arrivera jamais. Le *Nez de Ludwig*, au défilé de la Hache, n'est directement exposé à la lumière du soleil qu'environ une heure par jour, et de toute façon, le ciel est généralement nuageux. Il est pratiquement impossible d'y attraper des coups de soleil.

que grignoter sur les terres de l'Empire est une bonne idée. Des nobles poussent de temps à autre jusque dans le Pays Perdu, mais cette terre ne vaut pas grand-chose, et c'est plutôt la Couronne qui inquiète Marienburg. Tant que le duc Folcard désapprouve publiquement ces incursions et ne les laisse pas échapper à tout contrôle, les habitants de Marienburg sont prêts à fermer les yeux.

Le duc Folcard de Montfort

Le duc Folcard est une sorte d'anomalie parmi les ducs de Bretonnie. C'est un redoutable guerrier, mais il ne combat presque jamais à cheval. Les montagnes qui recouvrent son duché handicapent gravement les combattants montés, et le duc ne peut se permettre aucun frein dans sa lutte contre les peaux-vertes dont ses terres sont infestées.

Le duc Folcard est peut-être le noble bretonnien le plus aimé de ses sujets. Il semble sincèrement se soucier des villages de paysans et tente de les secourir quand ils subissent une attaque de gobelinoïdes. Il a mis sur pied un réseau de fanaux pour communiquer dans les montagnes, ce qui permet aux troupes de secours d'arriver à temps dans la plupart des cas, et il intervient en personne s'il le peut. Une fois un village libéré, il tient une cour improvisée sur place pour entendre les doléances concernant les injustices et rétablir le bon droit.

Le duc est un homme de haute taille, aux cheveux sombres coupés très courts, et au regard féroce et intense. Bien des jeunes paysannes rêvent de leur duc, comme la plupart des nobles dames.

~ LES ESPRITS FRAPPEURS ~

Les esprits frappeurs sont des morts-vivants, les fantômes de mineurs qui ont péri dans des accidents, en particulier ceux causés par l'imprudence ou l'avidité. Ils sont presque dépourvus d'intelligence et complètement hostiles envers ceux qui ont survécu là où ils ont péri. La tactique habituelle des esprits frappeurs consiste à s'interposer entre les mineurs qui travaillent et la surface, puis à frapper le boisage qui soutient les galeries pour provoquer un éboulement tout en repoussant les mineurs qui tentent de s'échapper. Les esprits frappeurs isolés sont généralement détruits avant d'avoir pu faire s'effondrer les tunnels, mais les grands accidents en font naître des groupes entiers.



Les esprits frappeurs ressemblent à des cadavres putréfiés qui ont été écrasés sous des tonnes de roche avant de se relever. Ils portent généralement des outils et des vêtements de mineur en piteux état. Il est parfois possible de les reconnaître, mais d'ordinaire, leur corps est trop abîmé.

Si les esprits frappeurs semblent naître spontanément, certaines personnes craignent qu'il existe des nécromanciens qui les dirigent pour semer le trouble dans les mines et s'emparer des ressources.

~ ESPRITS FRAPPEURS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20%	0%	50%	35%	10%	10%	40%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	18	5	3	3	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux +20%, Dissimulation +20%
Talent : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
Éboulement : un esprit frappeur qui s'y efforce pendant trois rounds consécutifs peut faire s'effondrer n'importe quel tunnel ordinaire. Il lui faut six rounds pour un tunnel construit par les nains.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (pioche ou marteau)












Sites notables

Le fort de Garban

Le fort de Garban est un terrier d'orques et le duc de Montfort donnerait cher pour savoir où il se trouve exactement. Les orques et les gobelins l'ont mentionné sous la torture, et les récents raids semblent avoir été mieux planifiés. Le fort se trouve probablement près du centre du Montfort, et il est possible qu'il soit dirigé par un seigneur de guerre orque. En dehors de cela, le duc ne sait rien et a offert une forte récompense à qui pourrait lui fournir des informations fiables.

Montfort

Le château et la ville de Montfort sont situés à l'extrémité bretonnienne du défilé de la Hache, importante ligne de défense contre une invasion potentielle de peaux-vertes ou des habitants de l'Empire. Le château est le bâtiment fortifié bâti de main d'homme le plus impressionnant de tout le Vieux Monde. Le corps principal du bâtiment est situé sur le flanc nord du col, où les murs s'élèvent à plus de vingt mètres au-dessus des roches, disposés sur cinq niveaux dont chacun peut être défendu individuellement. Les trois étages inférieurs sont adossés à la paroi d'une falaise, mais les deux étages supérieurs et le donjon sont bâtis sur un sommet plus étroit et font donc tout le tour du pic. On trouve un puits dans le donjon, et la légende prétend qu'il descend à plus trois cents mètres de profondeur. L'eau vient certainement des profondeurs de la terre.

Des doubles murs s'étendent à partir de l'étage inférieur du château, barrant le col tout entier. Ils sont arrimés par un petit château à l'autre bout et par un vaste poste de garde au centre. C'est la seule façon d'entrer ou de sortir du col, et l'endroit où on acquitte le péage.

Par conséquent, la ville de Montfort est divisée en deux. La ville située à l'intérieur du col achète le fer des caravanes venues des mines et fabrique des articles utiles à l'aide de celui-ci avant de les expédier, car les droits de douane imposés à cet endroit sont inférieurs. La partie de la ville située hors du col fournit des services aux marchands et c'est un endroit plus agréable pour séjourner. Les artisans de la ville intérieure sont les meilleurs de toute la Bretonnie, et on tient en haute estime leurs armes et leurs armures. Les auberges de la ville extérieure sont réputées offrir absolument tous les types d'hébergement imaginables, du moment qu'on arrive à trouver la bonne. Les deux villes communiquent peu l'une avec l'autre, car même les habitants doivent payer pour passer l'entrée. On dit qu'il est plus probable pour un habitant de la ville intérieure d'avoir visité Altdorf que d'avoir vu la ville extérieure. C'est peut-être vrai, car la ville intérieure abrite l'une des plus grandes communautés d'expatriés de l'Empire de toute la Bretonnie, ainsi que le plus grand temple de Sigmar en terre bretonnienne.

Tharravil

Tharravil est un village de montagne situé sur une des plus riches mines d'or du monde. Le toit des maisons des paysans est fait d'or et les ustensiles de leurs domestiques sont du même métal. Le village lui-même est bâti au flanc d'une montagne d'un blanc éclatant et un cours d'eau coule en son centre pour s'y diviser en une série de pittoresques chutes. De nombreuses saillies sont recouvertes d'un sol très fertile, ce qui fait que les villageois ont rarement besoin de faire du commerce, et quand ils envoient une caravane d'or, ils le font dans le plus grand secret et la remettent directement au duc.

Du moins, c'est ce qu'on raconte. La plupart des gens ne croient pas à l'existence de Tharravil, mais quelques pisteurs et explorateurs jurent qu'ils y sont allés. L'un d'entre eux avait même ce qui ressemblait à une tuile en or massif, mais il fut retrouvé mort quelques jours plus tard. La tuile avait disparu.

Exemple de Montfortais



Heinrich Jakersdorf

Heinrich naquit dans la ville intérieure, fils de deux expatriés impériaux. Toutefois, il ne visita jamais l'Empire et son reikspiel se limite aux injures (bien que dans ce domaine, il semble capable de repousser certaines limites). Quand il eut quinze ans, le duc le choisit pour devenir un homme d'armes. Au début, Heinrich en conçut une grande amertume, car il se destinait depuis toujours à devenir marchand pour posséder deux grandes maisons: une dans la ville intérieure et une autre à Altdorf. Il changea d'avis lors de sa première bataille.

HEINRICH JAKERSDORF

Race: humain
Carrière: Sergent (ex-Homme d'armes, ex-Yeoman)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
64%	48%	46%	45%	46%	39%	36%	27%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	19	4	4	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Connaissances générales (Bretonnie +10%), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien), Perception +10%, Résistance à l'alcool, Soins des animaux, Survie
Talent: Camouflage rural, Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Force accrue, Maîtrise (arbalètes, armes lourdes), Résistance accrue
Règles spéciales: Heinrich bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au duché de Montfort.
Armure: armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure: tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes: hallebarde, arme à une main (épée), arbalète et 10 carreaux, bouclier







Il y avait là des dizaines d'orques, qui venaient de briser la palissade du village quand Heinrich arriva. La première chose qu'il vit était la plus belle fille sur laquelle il avait jamais posé les yeux. Et la seconde était l'orque qui se trouvait occupé à lui enfoncer une lance à travers le corps. Il chargea avec le reste des hommes et combattit aussi férocement et bravement qu'il le put. La vie de la jeune fille ne tenait qu'à un fil, mais Heinrich paya un médecin pour la remettre sur pieds. Ils sont mariés depuis cinq ans et vivent dans le bonheur.

Heinrich décida de continuer à combattre pour sauver tous ceux qui risquaient de mourir de la main des peaux-vertes et il gravit rapidement les échelons. Il vient d'être promu sergent, ce qui le place à la tête d'un des groupes qu'on envoie secourir les villages assiégés. Heinrich est très fier de son nouveau rôle et il est déterminé à l'accomplir de son mieux.

Idées d'aventures

L'auberge de la mort

Les aventuriers traversent le défilé de la Hache et arrivent à une auberge juste avant la tombée de la nuit. L'endroit est très silencieux et ils découvrent bientôt pourquoi : tous les occupants de l'auberge sont morts, massacrés. Bien qu'il y ait du sang partout, on trouve peu d'autres signes de lutte et aucune trace des responsables. Quitter l'auberge après le coucher du soleil est très dangereux… mais est-ce aussi périlleux que d'y passer la nuit ? C'est alors que les personnages remarquent des signes de vie (ou du moins des mouvements) dans le donjon du seigneur, au-dessus de l'auberge.

Les tunnels oubliés

Une mine débouche sur une série de tunnels. Ils sont de toute évidence artificiels et d'excellente facture. Les décorations des murs ne sont pas familières aux mineurs, mais même si elles étaient écrites en bretonnien, cela n'aurait guère d'importance… Les mineurs qui ont débouché sur les tunnels ont en effet tous disparu, tout comme ceux qui y sont descendus pendant plus de quelques minutes.

Le seigneur a ordonné qu'on bouche l'entrée de ces galeries qui nuisent au travail des mineurs. Quant aux mineurs, ils ont simplement fait mine d'obéir et de sceller les tunnels, mais en secret, ils cherchent à engager des aventuriers qui iront enquêter pour leur compte. Ils offrent 10% de tout trésor trouvé à l'intérieur, mais insistent pour que le seigneur ne soit pas au courant. Peu après, le seigneur en question contacte les personnages en leur faisant exactement la même offre.

MOUSSILLON

Le Moussillon est le duché le plus petit, le plus pauvre et le plus maudit de Bretonnie. Le Lyonesse s'est emparé d'une grande partie de ses terres en 836 (1814), quand la corruption du duc Mérovée a éclaté au grand jour. Le duc de Moussillon avait assassiné le Roy de Bretonnie et bu son sang devant l'assemblée des nobles. La guerre était la seule solution.

Le reste des terres peut être classé en deux régions. À l'ouest, les zones côtières sont dominées par les marais, parsemés çà et là de zones de terre ferme à l'altitude supérieure. Au nord et à l'est, on trouve des collines déchiquetées et l'orée de la forêt d'Arden. Le Moussillon tout entier subit les rigueurs d'un détestable climat. En l'absence de vent, d'épaisses brumes se forment. Quand le vent souffle, il est toujours extrêmement violent et accompagné de pluies ou de grêle. Les orages sont fréquents, comme les incendies provoqués par les éclairs. Heureusement, ces incendies ne s'étendent pas beaucoup.

Les collines sont rocheuses et dangereuses, et l'essentiel de la végétation est composé de buissons épineux et malingres. La rose du Moussillon pousse également sur les collines. Ce buisson à feuillage persistant donne des bourgeons d'un violet vif qui fleurissent presque toute l'année. Ils semblent déplacés dans ces collines, mais sont tout à fait dans le ton de la région. La tige des fleurs est couverte d'épines recourbées (dont le moindre contact fait perdre 1 point de Blessures à moins que la victime ne réussisse un **test d'Endurance**), et leur pollen est un poison mortel. Quiconque le respire doit réussir un **test d'Endurance Très Facile (+30%)** sous peine de perdre 1 point de Blessures pour chaque degré d'échec. Ce test doit être effectué à chaque round où le personnage se trouve dans un rayon de trois mètres d'une rose du Moussillon en fleur. Si on consomme le pollen, le test est **Très difficile (–30%)**. Par ailleurs, la plante pousse là où reposent des cadavres en décomposition. Les sites des anciennes batailles se couvrent donc de fourrés violets et mortels.

Les marais du Moussillon sont encore plus traîtres. La terre ferme d'un sentier s'enfonce parfois de quelques centimètres sous la surface de l'eau. Cela ne pose aucun problème à ceux qui sont chaussés de bottes robustes ou qui voyagent à cheval, en dehors de la présence de boue et de sables mouvants sous la même eau, à environ un mètre de part et d'autre du chemin. Pour ne rien arranger, la paillasse des marais crée de faux sentiers. La paillasse des marais est une plante herbacée qui pousse sur la terre ferme et s'élève au-dessus de l'eau, de la boue et des sables mouvants, formant un tapis de près de deux mètres de large sur trente mètres de long. La boue se prend dans ses feuilles et elle en aspire presque toute l'eau, de telle façon que le tapis formé par la plante est difficile à distinguer à l'œil nu de la piste à laquelle il est relié. Un test de **Perception** ou de **Survie Assez difficile (–10%)** révèle que la piste n'est pas solide. Toutefois, ceux qui marchent dessus se rendent tout de suite compte de la différence : la paillasse des marais ne peut pas supporter un poids plus important que celui d'un petit rongeur.

Le duché maudit est infesté de morts-vivants, plus nombreux ici que n'importe où ailleurs dans le royaume. En fait, l'atmosphère du pays leur est propice. Ici, les morts-vivants invoqués par des sorts de nécromancie ne retournent pas à l'état de cadavres si on cesse de les contrôler. À la place, ils continuent à obéir au dernier ordre qui leur a été donné jusqu'à ce qu'ils soient détruits au combat. Les morts-vivants errants sentent les frontières du Moussillon et rebroussent chemin quand ils les atteignent. Si on les force à les franchir, ils redeviennent des cadavres ordinaires à moins qu'ils ne soient toujours contrôlés. Ces énergies semblent séduire également les autres morts-vivants : on parle beaucoup de nobles transformés en vampires, sans toutefois que le phénomène atteigne les proportions qu'il prend en Sylvanie.

~ EXPRESSIONS DU MOUSSILLON ~

« Il mérite de mourir » : c'est un individu remarquable. On veut dire par là qu'il mérite de mourir et de rester mort, et non d'être réanimé pour hanter les vivants.

« La vie est un lit de roses » : la vie est rude, sans le moindre répit. Les roses en question sont des roses du Moussillon, bien sûr.

« Inutile de pleurer sur le sang versé » : il n'y a rien à faire pour arranger les choses.











« Landouin était le plus pur et le meilleur des Compagnons du Graal. Il puisait toutes ses vertus dans son pays, les aspirant en son sein, ce qui fit de sa terre la désolation qu'elle est devenue aujourd'hui. »

— Sir Emmerin, chevalier de Lyonesse, peu avant son exécution pour hérésie

« Jamais été là-bas, et aucune intention d'y aller. J'ai l'air d'un idiot, ou quoi ? »

— Eldegar de Busreq, cocher

« Tiens-toi bien ou je t'envoie au Moussillon. »

— Menace employée par toutes les mères exaspérées de Bretonnie

« Tiens-toi bien ou je te laisse dehors quand viendront les monstres. »

— Punition employée par les mères exaspérées du Moussillon

De manière surprenante, on trouve peu d'hommes-bêtes ici. Les zombies et les squelettes d'hommes-bêtes sont répandus près de la forêt d'Arden, mais les spécimens vivants semblent éviter la région. La seule exception concerne les rats de taille humaine et les hommes-rats, que l'on rencontre souvent dans les marais.

Les habitants

Les gens du Moussillon sont généralement humains, bien que ce ne soit pas toujours apparent de prime abord. La plupart des paysans souffrent constamment d'horribles difformités et d'ignobles maladies. Les habitants du Moussillon sont ici parce qu'ils ne peuvent pas en partir : bien des difformités que l'on trouve normales dans le duché suffiraient à envoyer quelqu'un sur le bûcher en tant que mutant dans n'importe quelle autre région. En fait, un certain nombre de paysans du Moussillon sont des mutants, mais ils vivent dans ce qui passe pour la société ordinaire parce que personne ne s'en est rendu compte.

Certaines personnes viennent de l'extérieur du Moussillon. Ce sont les plus dépravés et ignobles des bandits, des adorateurs des Puissances de la Corruption et des nécromanciens. Ils pensent à juste titre que peu de gens se soucieront de les traquer une fois qu'ils auront pénétré dans le duché maudit. Nombre de ces immigrants découvrent que les monstres qui les attendent sont bien plus dangereux que n'importe quel chasseur de primes, mais quelques-uns survivent pour ajouter à la détresse des prochains arrivants.

Les villages du Moussillon semblent misérables et délabrés. Les taudis des paysans paraissent prêts à s'effondrer, les rues sont d'immenses caniveaux, et on voit autant d'animaux morts que de vivants. Les habitants observent silencieusement les visiteurs depuis leurs maisons, se terrant à l'intérieur et laissant parfois apercevoir brièvement leurs corps difformes.

Les châteaux des nobles semblent eux aussi détériorés, mais il ne s'agit là que d'une apparence. Il n'est pas rare que certaines parties soient en ruine, mais celles qui restent habitées sont toujours bien entretenues, quoique jamais agréables à l'œil. Les corps en décomposition des criminels qui ont été pendus se balancent devant la plupart des châteaux, dévorés par de grasses corneilles. Les nobles portent tous une armure noire dotée d'un casque et ne montrent jamais leur visage.

Certains sont en réalité des morts-vivants, vampires, revenants ou momies qui règnent depuis des siècles. D'autres sont des mutants ou des serviteurs des Puissances de la Corruption qui portent la marque de leurs seigneurs. Quelques-uns sont tout simplement humains et doivent le cacher de peur que leurs voisins n'y voient une faiblesse de leur part.

Les aventuriers n'ont pas besoin de raison pour quitter le Moussillon : ils le font simplement parce qu'ils en sont capables. Beaucoup vivaient à la frontière et ont eu assez de chance pour naître sans difformité. Certains sont simplement nés avec plus de courage et de détermination que la plupart de leurs concitoyens, et pour ceux-là, quitter le duché n'est que la première étape. Presque tous mentent au sujet de leurs origines : la réputation de dégénérescence maléfique attachée au Moussillon n'est pas vraiment du goût de la plupart des aventuriers.

Le duc du Moussillon

Il n'existe pas actuellement de duc officiel du Moussillon. Le duc Maldred fut dépouillé de son titre après d'affaire du Faux Graal et nul n'a été nommé à ce poste depuis. Toutefois, des histoires parlent d'un mystérieux chevalier qui rassemblerait une armée en Moussillon et affirmerait être le duc. Le Roy n'a fait aucune déclaration publique, mais ce n'est qu'une question de temps.

Sites notables



Le cercle de Guérac

Le Moussillon n'a pas toujours été un pays maudit, bien que sa corruption remonte à quelques siècles. Le cercle de Guérac est l'un des rares endroits qui ait subsisté après l'horreur. Cercle de pierres sacrées dédié à Taal et Rhya, il se dresse sur les collines du nord du Moussillon, entourée d'une région où la végétation et la faune sont saines.





Le conserver dans cet état nécessite de constants efforts de la part des prêtres des dieux de la nature et de leurs assistants. Les prêtres affirment que les dieux veillent sur eux et il est certain que la chasse est bonne dans la région. Toutefois, les gardiens sont soumis à une forte pression et accueillent avec plaisir ceux qui les aident.

DIFFORMITÉS DES PAYSANS DU MOUSSILLON

Les joueurs qui créent un personnage du Moussillon n'ont pas besoin d'utiliser cette table : tous les paysans ne souffrent pas d'un de ces handicaps. Toutefois, un joueur peut tirer une fois sur la table pour obtenir en échange 1 point de Destin supplémentaire pour son personnage.

Résultat	Difformité
1	Énorme tumeur au visage ; –10% en Sociabilité.
2	Tête réduite ; –10% en Intelligence.
3	Tremblement permanent ; –10% en Agilité.
4	Membres malingres et semblable à des morceaux de bois ; –10% en Force.
5	Les doigts d'une main sont fondus ensemble ; malus de –20% aux tests de compétence et de caractéristique qui nécessitent l'usage des deux mains. Le personnage ne peut pas utiliser d'arme à deux mains. Toutefois, un bouclier peut être attaché au moignon.
6	Jambe déformée ; –1 en Mouvement.
7	Une excroissance de chair couverte de verrues cache un des yeux ; –20% en Capacité de Tir, malus de –20% aux tests de compétence et de caractéristique liés à la vue.
8	Colonne vertébrale déformée ; –10% en Capacité de Combat.
9	Le personnage est agité de violentes quintes de toux permanentes et crache du sang ; –10% en Endurance.
10	Tirez deux fois sur la table et appliquez les deux difformités.

Le cercle tire également sa renommée du Chêne de la Prophétie. Cet arbre pousse juste en dehors du cercle et donne des glands toute l'année. Si on en mange un, on subit de terribles crampes d'estomac (identiques aux effets de la courante galopante), mais on reçoit également une vision du futur. La vision est toujours facile à interpréter en termes généraux et révèle grossièrement ce que la personne doit faire pour éviter un désastre qui l'affectera personnellement. Elle ne donne pas de détails. Les gardiens comptent essentiellement sur le chêne pour les prévenir des attaques des créatures du Moussillon.

Moussillon

La ville de Moussillon se tient près de l'embouchure de la Grismerie, entourée de marais. Elle semble s'enfoncer peu à peu dans les marais, mais elle subsiste mystérieusement. Quelques endroits sont effectivement entretenus, en particulier les murs. Les réparations ne sont pas esthétiques, mais elles sont efficaces : les habitants de la ville veulent que ceux des marais restent dans les marais.

L'économie de la ville est un mystère. On y trouve des tavernes, des maisons de passe, des tripots, des salles de combats clandestins et des lieux où l'on peut se livrer à des vices encore plus répugnants. Des boutiques y vendent des livres interdits, la panoplie des adorateurs des cultes prohibés, et des poisons et outils d'assassin de toutes sortes. Il semble n'y avoir aucun magasin de denrées de première nécessité, aucun tailleur, ni aucun des commerces propres à une ville ordinaire. La plupart des habitants semblent faire affaire hors des murs, et des chariots et des bateaux chargés des provisions indispensables arrivent chaque jour. La plupart des observateurs pensent que les Moussillonais font du troc entre eux pour obtenir ces denrées de base.

Rachard

Accolé à la frontière du Lyonesse se tient Rachard, un château depuis lequel sir Rachard règne sur une poignée de villages. Ceux-ci sont remarquables pour des localités du Moussillon. La plupart des taudis ont des toits qui ne fuient pas et les habitants ont l'air humain, ne se distinguant que par quelques verrues ou des cheveux broussailleux. Beaucoup de gens mettent cela sur le compte de la position du fief, à l'extrémité du duché.

En fait, tout vient de la volonté du seigneur. Il ordonne à ses hommes d'armes de parcourir les villages des environs et d'amener les paysans les moins déformés dans ses localités pour y vivre. Quiconque naît avec une grave difformité est emmené au château, pour ne jamais plus reparaître. Les paysans mourants sont également emmenés au château.

Sous la bâtisse se trouve un immense complexe de grottes : c'est là le secret de sir Rachard. C'est un nécromancien, qui rassemble depuis des années une armée de morts-vivants. Au sein du Moussillon, les ignobles créatures attendent simplement ses ordres, mais il sait qu'il ne peut les utiliser hors du duché. Il ne peut pas en contrôler autant.

Le plan de sir Rachard consiste à amener ses voisins du Lyonesse à l'attaquer, à écraser leurs armées avec ses morts-vivants, et ensuite à utiliser ses hommes d'armes pour conquérir leurs terres. Il est presque prêt à déclencher sa campagne de provocation.

Exemple de Moussillonais

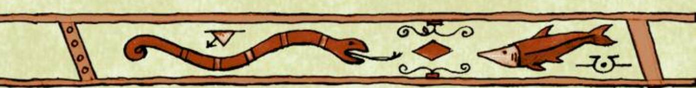


Eustache Morvyvan

Eustache est un expatrié du Moussillon, qui affirme qu'il porte ce surnom parce que ses parents furent tués et ramenés à la vie quand il était bébé, et qu'il fut donc élevé par des zombies. Les marchands et les négociants qui partagent la ville avec lui le trouvent en effet judicieusement dépourvu de sensibilité : Eustache mène son affaire de racket de protection d'une main de fer.

Eustache est grand et bien bâti, et sa peau est si tendue sur sa tête chauve qu'on dirait presque un crâne. Il ne crie jamais et beaucoup



EUSTACHE MORVYVAN

Race: humain
Carrière: Racketteur (ex-Coupe-jarret)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	45%	53%	41%	38%	23%	51%	33%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	5	4	4	0	0	0

Compétences: Commandement, Commérage, Connaissances générales (Bretonnie +10%), Esquive, Évaluation, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (bretonnien), Marchandage, Perception, Résistance à l'alcool
Talents: Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Lutte, Menaçant, Réflexes éclair, Résistance à la magie, Résistance aux poisons, Sain d'esprit, Sang-froid, Sur ses gardes
Règles spéciales: Eustache bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au duché du Moussillon. Eustache est immunisé contre la Peur et la Terreur suscitées par les squelettes et les zombies. Il est affecté normalement par les autres morts-vivants. Peut-être que cette histoire concernant ses parents n'est pas tout à fait fausse.
Armure: armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes: coup-de-poing (dégâts: BF–3)

pensent qu'il ne peut parler plus fort que sur le ton de la conversation. Ses subordonnés l'ont déjà vu crever les yeux d'un homme à mains nues parce qu'il avait désobéi. Il n'a pas beaucoup de mal à faire respecter l'ordre.

Une fois revenu en Moussillon, certains trouvèrent qu'Eustache avait désormais bon cœur, mais en réalité, sa personnalité n'a jamais changé. Il s'est enfui du Moussillon parce qu'il ne pouvait plus supporter le mal autour de lui. Son racket est une affaire honorable. Si on paie son prix, non seulement ses hommes de main ne dévastent pas votre boutique, mais il s'assure que personne d'autre ne le fait. Si les gens ne paient pas, il peut brûler leur échoppe ou leur briser les jambes, ou encore les faire torturer une heure ou deux, mais il ne les tue pas et ne menace jamais leur famille. Eustache se considère toujours comme un individu gentil et honorable, et il est persuadé que les gens qui l'entourent doivent dissimuler, eux, des crimes vraiment ignobles.

En tant que champion de la vertu, Eustache aimerait dévoiler ces crimes. Il en connaît un rayon au sujet des morts-vivants et il cherche donc des traces de nécromancie. S'il en trouve, il pourrait avoir besoin de l'aide de personnes expérimentées, comme les aventuriers. Même si ceux-ci étaient à l'origine engagés par une des victimes de son racket de protection.

Idées d'aventures



Allons faire les boutiques

Les aventuriers sont confrontés à un adversaire rusé et versé dans les arts sombres. Lors de leurs dernières aventures, ils ont appris qu'il était pratiquement invulnérable. Toutefois, les arts qu'il utilise sont détaillés dans le *Librum Foetida*, un texte mis à l'index, qui décrit également ses faiblesses. Les aventuriers le savent car les pages correspondantes de la copie qu'ils ont dérobée dans l'antre de leur ennemi ont justement été arrachées. Les librairies de Moussillon sont le seul endroit où ils sont susceptibles de trouver une copie intacte du texte: sans elle, ils sont impuissants.

Le marais avance...

Un noble du sud du Lyonesse demande l'aide des aventuriers. Le marécage du Moussillon commence à déborder sur son fief, apportant avec lui la malédiction du duché. Il a déjà eu à combattre les zombies en maraude à deux reprises, mais il veut que les aventuriers découvrent la cause de cette expansion et l'arrêtent.

PARRAVON

À certains égards, le Parravon rappelle le Gisoreux: la majeure partie du territoire est couverte de montagnes ou de forêts. Toutefois, la forêt du Parravon est constituée de la portion nord-est de la forêt de Loren, un endroit bien différent de la forêt d'Arden.

La majeure partie de la frontière séparant le Parravon du royaume des fées longe la Grismerie. Toutefois, là où le fleuve dévie vers le sud, la frontière part au nord à la rencontre des montagnes. Elle est marquée par une rangée d'arbres, qui au fil des siècles semblent avoir délibérément formé un réseau complexe de branches entremêlées. Même les plus citadins des nains peuvent voir qu'il n'est pas naturel. Les fées restent à l'écart du Parravon et attendent des Parravonais qu'ils leur retournent la politesse. Mais on n'a aucune pitié pour ceux qui franchissent délibérément la frontière.

Les Bretonniens répugnent à abattre les arbres en masse dans la forêt de Loren, même dans la portion que les fées leur ont permis de s'approprier. On pense que la forêt tout entière est étroitement liée à la Dame du Lac, et par conséquent sacrée. Le bois qu'on en tire est souvent utilisé pour construire des chapelles du Graal, mais même dans ce cas, on l'utilise avec parcimonie. Les villages de forêt vivent de l'élevage des porcs, de la cueillette, et du strict minimum en matière de cultures. Beaucoup sont bâtis autour des arbres plutôt que de les abattre, et la plupart disposent de plates-formes juchées dans les branches qui servent de refuges lors des attaques des orques.

On trouve l'essentiel de la population du Parravon dans le val de Parravon, une vallée fertile nichée au creux des montagnes. Les flancs sont couverts de pâturages, mais la partie centrale, qui longe la Grismerie, est cultivable. Les villages locaux sont typiques de Bretonnie.

Les Montagnes Grises se font moins escarpées et déchiquetées en traversant le Parravon, et le nombre d'habitants qui peuvent y vivrent et y pratiquer l'agriculture est plus important. On trouve des villages accrochés au flanc des collines au nord, mais au sud de la ville de Parravon, on trouve des terres planes et infertiles, et la plupart des maisons sont bâties sur terrain plat. Cependant, aucun habitant des montagnes ne construirait sa demeure sur une terre fertile, et on trouve des habitations accrochées aux pentes raides dans toute la région.



Les châteaux de Parravon sont caractérisés par de hautes tours. Dans la forêt, cela leur permet de dominer les arbres, bien qu'il soit alors impossible de distinguer ce qui approche par la forêt elle-même. Partout ailleurs, il s'agit plus d'une préférence esthétique, bien que les chevaliers possédant des pégases logent souvent leurs montures au sommet de ces tours. La plupart des pégases apprécient en effet de vivre en altitude.

~ EXPRESSIONS DU PARRAVON ~

«Se battre contre une avalanche»: se dit d'une activité complètement futile.

«Celui qui regarde toujours en arrière ne retrouve jamais sa maison»: la plupart des choses ne peuvent pas être accomplies de la façon la plus évidente. Autre sens possible: mieux vaut regarder vers l'avenir que vers le passé.

«Il a les chevilles percées»: il peut boire de grandes quantités d'alcool sans en subir les conséquences. Ceux qui subissent lesdites conséquences essaient parfois de vérifier la présence des trous en question.

Les habitants



Les habitants de la forêt du Parravon sont quelque peu distants du reste de la population. Bien des Bretonniens ordinaires pensent qu'ils sont à moitié fées (ce qui est absurde) et qu'ils ont un sens particulier leur permettant de sentir les dangers du monde qui les entoure (ce qui est exact). Les habitants de la forêt traversent l'existence comme s'ils pouvaient être punis de mort pour s'être gratté le dos contre un arbre. Même ceux qui quittent la région s'efforcent de ne jamais rien déranger, fût-ce un tas de déchets. Beaucoup s'en vont parce qu'ils sont las de se sentir constamment observés par des forces qui n'attendent que de sanctionner la moindre infraction.

Les autres Parravonais voyagent beaucoup. Depuis des siècles, il est de coutume pour les enfants de quitter leur foyer à l'adolescence et d'être élevés par des parents habitant un autre village. Par la suite, ils se rendent dans une autre communauté pour subir une véritable formation. Quand ils se marient, ils sont censés s'installer ailleurs encore. Ces coutumes dispersent les familles dans tout le duché, mais tous les parents se réunissent pour l'une des fêtes annuelles, presque toujours pendant l'été. Les nobles parravonais ont des coutumes semblables et accordent toujours la permission de voyager dans ce but.

En premier lieu, cela signifie que les Parravonais savent qu'il y a un monde hors de leur village et qu'ils ont assez confiance pour voyager. D'un autre côté, ils ont tendance à penser qu'ils ont tout vu et que tout ce qui est considéré comme acquis en Parravon doit être vrai dans le reste du monde. Cette attitude, associée à la volonté des nobles parravonais de permettre aux habitants de voyager, attire un grand nombre d'aventuriers hors du duché. Si nombre d'entre eux reviennent à la maison au bout de leur première aventure après avoir découvert que le monde était un peu différent, les autres persévèrent.

La politique intérieure du duché semble calme et harmonieuse. Toutefois, la négligence du duc Cassyon vis-à-vis des responsabilités diplomatiques de sa fonction suscite un ressentiment larvé et grandissant. Deux seigneurs du nord du duché, sir Liutpol et sir Fredergar, se querellent depuis des années pour savoir lequel a le droit d'exiger un péage à un point particulier de la Grismerie. Il n'y a aucun signe de volonté de médiation de la part du duc et une vendetta entre les deux partis pourrait avoir de graves conséquences sur le commerce fluvial, et par la suite sur le duché tout entier.

Les relations extérieures sont généralement bonnes, mais pour combien de temps? Sir Chloderic, à l'extrême sud, convoite les montagnes situées au sud de son fief. Elles appartiennent à l'Empire,





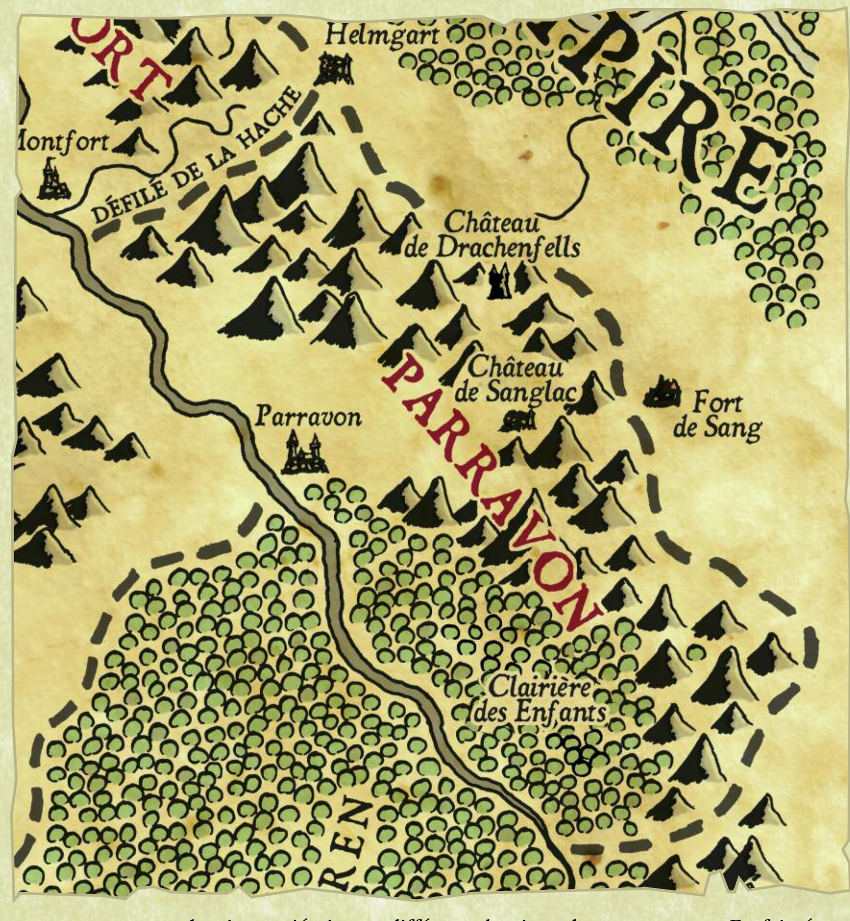
mais elles ne semblent pas bien protégées, et il pense qu'on peut y trouver des veines de métal exploitables. S'il décide d'intervenir, il sera considéré comme un envahisseur une fois que l'Empire s'en rendra compte et les répercussions seront graves.

Le duc Cassyon de Parravon

Le duc Cassyon est le plus jeune duc de Bretonnie, n'ayant guère plus de vingt ans. Quoi qu'il en soit, c'est un chevalier du Graal et il chevauche un pégase royal. Son père mourut pendant que Cassyon était en quête du Graal et le jeune duc n'eut pas la moindre idée de son statut avant de retourner en Parravon.

Les conseillers du duc le trouvent exaspérant. C'est un jeune homme ouvert et enthousiaste, qui n'a de malveillance envers personne, ce qui le rend impossible à détester. D'un autre côté, il pense qu'il peut remplir son devoir de duc en se contentant de chevaucher dans le ciel au-dessus de son duché et en abattant des monstres. Il est tout à fait doué dans ce domaine, mais il faudrait qu'il se soucie également des impôts, de la justice et de l'administration.

Les prouesses du duc Cassyon n'ont pas échappé aux Parravonais et les rumeurs commencent à prétendre qu'il est la réincarnation du duc Agilgar.



Sites notables

La clairière des enfants

Dans les profondeurs des forêts du Parravon, se trouve une clairière entourant un bassin d'eau calme et profond. L'endroit est entouré de poupées à divers stades de décrépitude et on y trouve généralement une poignée de Bretonniennes.

C'est parce que les fées rendent parfois les enfants dans cette clairière. Les fées ne sont pas parfaites et elles prennent parfois un enfant dépourvu de talent magique. Quand cela se produit, elles ramènent l'enfant dans cette clairière et si elles y trouvent une femme adéquate, elles le laissent à ses côtés pendant qu'elle dort. La femme abandonne ici la poupée de son enfant disparu en guise de remerciement.

Les fées ne laissent des enfants que si toutes les femmes de la clairière sont endormies. S'endormir sans surveillance au beau milieu de la forêt n'est pas particulièrement sûr et il n'existe aucun village près de la clairière, ce qui rend l'expédition dangereuse. De plus, la plupart des femmes ne reçoivent aucun enfant et on n'a presque jamais entendu parler d'une femme ayant récupéré le sien.

Presque jamais. Cela se produit parfois et c'est un espoir bien suffisant pour une mère.

Parravon

Parravon est une ville absolument impressionnante, taillée à même la roche des montagnes. Elle fait partie d'un affleurement situé à l'extrémité d'un éperon rocheux des Montagnes Grises et la Grismerie coule à ses pieds. Au fil des millénaires, les habitants de Parravon ont creusé leurs logements, leurs boutiques, leurs murs, leurs chapelles du Graal et leurs palais dans la pierre.

Les lois somptuaires de Bretonnie veulent que seuls les nobles puissent utiliser de la pierre pour leurs constructions. Toutefois, les ducs de Parravon n'ont jamais voulu que des bâtiments de bois défigurent leur somptueuse cité et ils ont donc soutenu pendant longtemps que pour un paysan, vivre dans un bâtiment creusé dans la pierre n'était pas différent de vivre dans une grotte. En fait, étant donné la qualité de bien des demeures de paysans à Parravon, la différence est effectivement minime. Les riches marchands de Parravon poussent naturellement cette logique au maximum.

Parravon est la seule ville de Bretonnie dotée d'un nombre significatif de nains. La plupart étaient à l'origine des expatriés de l'Empire, mais certains venaient directement des forteresses naines des Voûtes et des Montagnes du Bord du Monde. Il existe aujourd'hui des familles de nains qui vivent ici depuis des générations, bien que leurs membres restent toujours un peu à l'écart des citoyens humains.

« Les fées nous ont confié cette partie de la forêt. Si nous trahissons cette confiance, les arbres eux-mêmes se mettront à pleurer. Et les fées viendront, et elles nous arracheront les entrailles pour les suspendre à leurs branches. »

— Le vieil Euric, doyen du village

« Nous tolérons leur présence dans la forêt. Nous les observons minutieusement et s'ils deviennent une menace, pour nous ou pour la forêt, nous leur arracherons les entrailles pour les suspendre aux branches. »

— Lessiantar, chef de guerre elfe

« Tous les nobles chevauchent des pégases et ils oublient que nous autres, on a besoin des routes pour voyager. Quand on vous donne l'estimation du temps que dure un trajet, multipliez donc par deux, si vous voulez être sûr. »

— Eldegar de Busreq, cocher






Les tours élancées du château de Parravon, siège du pouvoir ducal, dominent le sommet de l'affleurement. Comme le reste de la cité, il fut creusé à même le roc et n'a par conséquent pas été beaucoup modifié depuis sa fondation, il y a deux mille ans. Toutefois, les ducs ont eu besoin de plus d'espace et ils ont étendu le château en pratiquant une série de galeries étendues.

Les chambres souterraines sont chose commune à Parravon, car elles demandent généralement moins de travail que la construction de bâtiments en extérieur. Les tunnels reliant ces pièces sont également courants et certaines galeries qui s'enfoncent dans la montagne permettent de disposer d'espace de stockage supplémentaire. On dit qu'on peut se rendre de n'importe quel endroit de la ville à un autre sans avoir à faire plus de dix pas à l'air libre. Certaines parties des tunnels ont été abandonnées par les humains et des créatures plus sinistres y ont élu domicile.

Le château de Sanglac

Le château de Sanglac est une bâtisse abandonnée au cœur des Montagnes Grises. Un siècle auparavant, des messagers y trouvèrent les cadavres des membres de la famille noble qui y vivait, mêlés à ceux des orques qu'ils avaient tués. Ce n'est pas là chose extraordinaire et une autre famille reçut l'autorisation d'y envoyer un fils puîné pour qu'il gère l'endroit. Au bout de dix ans, sa famille entière avait été massacrée par les orques. Le seigneur suivant était un chevalier ayant des années d'expérience du combat contre les orques des montagnes, mais au bout de quinze ans, il finit de la même façon. À partir de cet instant, les gens décidèrent que les orques pouvaient bien prendre le château : il n'était pas si précieux, après tout.

Les orques s'y installèrent, mais les pisteurs envoyés à la recherche des victimes d'un enlèvement trouvèrent le château plein de cadavres de ces créatures, comme si elles s'étaient entretuées. Une fois encore, cela n'avait rien d'inhabituel, mais le phénomène se reproduisit, et récemment, même les orques ont abandonné l'endroit. Il semble qu'il existe un groupe d'orques qui ne veulent vraiment pas que quelqu'un s'installe ici, ce qui suscite une question bien naturelle : pourquoi ?



Exemple de Parravonais

Estrebert

Estrebert est un pèlerin exalté et il a suivi un chevalier du Graal, sir Letour, pendant plus de vingt ans. Il en porte les cicatrices et ses cheveux coupés court virent au gris, mais c'est toujours un guerrier solidement bâti. Il est le chef incontesté des pèlerins du Graal qui suivent sir Letour et nul n'a plus d'expérience que lui. Toutefois, Estrebert ne veut pas être chef, car il n'est qu'un des loyaux suivants du chevalier.

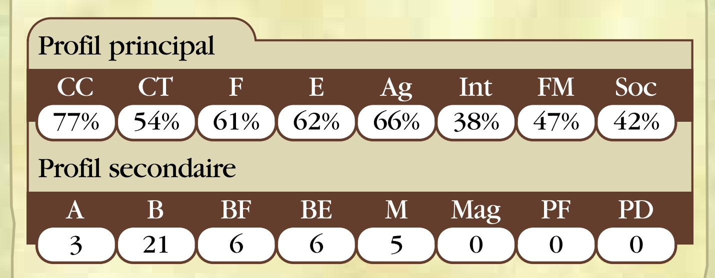
Estrebert naquit dans le val de Parravon et vit pour la première fois le chevalier du Graal en action alors qu'il affrontait les hommes-bêtes et que lui-même n'avait que neuf ans. Sa voie était désormais toute tracée. Au début, bien sûr, il voulait être chevalier du Graal, mais il réalisa bientôt que son sang de paysan le rendait inacceptable aux yeux de la Dame. Il élabora alors une théorie très personnelle : s'il sauvait la vie d'un chevalier du Graal, il renaîtrait en tant que noble et serait alors autorisé à partir en quête. Il a une foi absolue en sa théorie, même si la seule raison, c'est qu'il souhaiterait de tout cœur qu'elle soit vraie.

Estrebert parvint presque à réaliser son rêve, il y a quelques années. Sir Letour était assailli par des dizaines d'hommes-bêtes et malgré sa bravoure, ils avaient le dessus. Estrebert bondit dans la mêlée, tuant nombre des créatures et subissant plusieurs blessures graves. Quand le pèlerin s'évanouit auprès du chevalier et entendit qu'il respirait encore, il pensa qu'il avait accompli son vœu et qu'il pouvait mourir en paix.

Mais il survécut. Sir Letour le fit soigner et remettre sur pieds, et quand ils se préparèrent à partir, le chevalier laissa tomber son casque aux pieds d'Estrebert. Il partit avant que le pèlerin ait eu la chance de le lui rendre. Le casque est désormais l'objet auquel Estrebert tient le plus et cette expérience n'a fait que renforcer sa détermination à mourir glorieusement.

ESTREBERT

Race : humain
Carrière : Champion (ex-Pèlerin exalté, ex-Pèlerin du Graal, ex-Vétéran)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
77%	54%	61%	62%	66%	38%	47%	42%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	21	6	6	5	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Esquive +20%, Évaluation, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien), Marchandage, Perception, Résistance à l'alcool, Survie
Talents : Course à pied, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Fuite, Grand voyageur, Maîtrise (arbalètes, armes lourdes), Réflexes éclair, Résistance accrue, Robuste, Sain d'esprit, Sur ses gardes, Tir en puissance, Valeureux
Règles spéciales : Estrebert bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Parravon.
Armure : armure lourde (armure de mailles complète, casque d'un chevalier du Graal)
Points d'Armure : tête 5, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : hallebarde de qualité exceptionnelle, arbalète de qualité exceptionnelle et 20 carreaux

Idées d'aventures



T'vas t-y filer d'sus mes terres ?

Un nain qui vit à Parravon a découvert des preuves tangibles indiquant que la cité, et en particulier le château, ont été construits à l'origine par les nains. Cela ne surprend pas le moins du monde les autres nains. Toutefois, une enquête approfondie semble indiquer que la forteresse des nains fut mise à sac par les Bretonni, guidés par les ancêtres du duc de Parravon. Un tel affront appelle une vengeance.

Les aventuriers doivent arrêter les nains avant qu'ils puissent mener à bien leur vengeance. Et peut-être que ces preuves ont été placées là par quelqu'un qui a tout intérêt à semer le trouble…

On est si bien chez soi

Pour la première fois en plus d'une décennie, un personnage parravonais revient au village où il est né. Ses parents sont ravis de le revoir et les aventuriers arrivent juste à temps pour une fête traditionnelle. Mais désormais, grâce à l'expérience qu'il a acquise, le natif du village réalise que quelque chose va de travers dans la fête et qu'elle semble avoir un lien avec les Puissances de la Corruption. Pourra-t-il sauver son foyer sans le détruire ?









QUENELLES

Quenelles est le plus grand des duchés de Bretonnie, couvrant la majeure partie du milieu du pays. À l'est, il a une frontière commune avec la forêt de Loren, et les Quenellois ont des rapports plus directs avec les fées que les habitants de n'importe quel autre duché. Au sud, le duché est séparé de la Gasconnie par la Brienne, et à partir de là, dans le sens des aiguilles d'une montre, il jouxte la Brionne, l'Aquitanie, la Bastogne, le Montfort et le Parravon, séparé de ces deux derniers par la Grismerie.

En règle générale, le nord du Quenelles est composé de pâturages tandis que les terres du sud sont cultivées. Le nord du duché est dominé par le massif d'Orquemont, une chaîne de montagnes qui s'élève au milieu du pays et où se trouve la source du Gilleau. Les montagnes du massif d'Orquemont sont relativement basses, arrondies et criblées d'un vaste réseau de cavernes. Ces cavernes sont habitées par un grand nombre de peaux-vertes qui organisent de fréquents raids contre les localités des environs.

Peu d'humains choisissent de vivre dans le massif, mais les ducs y encouragent la création de communautés dans l'espoir d'affaiblir les orques. La plupart des villages sont saccagés au bout de quelques années et le paysage n'est donc pas avare en châteaux et en maisons en ruine. Toutefois, quelques-uns ont survécu et sont maintenant bien fortifiés. Le plus remarquable est Viefin, situé à l'extrémité de la route qui traverse le défilé de la Hache. Viefin est une petite ville, mais ses maisons semblent minuscules, écrasées par ses murs et ses tours de gardes immenses. La plupart des habitants de Viefin sont formés au combat, et tous, hormis les plus jeunes et les nouveaux immigrants, ont l'habitude d'essuyer les assauts des orques.

« L'ennemi est au cœur de notre pays, comme le ver dans un fruit. Nous ne le laisserons pas croître, et fasse la Dame que nous puissions l'extraire une bonne fois pour toutes. »

— Duc Tancred II, rassemblant une nouvelle troupe pour attaquer le massif d'Orquemont

« Ils ont tellement de terres. Ce n'est pas comme si celle-ci allait leur manquer. »

— Sir Renart, noble du Montfort

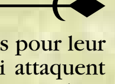
« J'ai entendu dire que les fées elles-mêmes marchaient dans les rues de Quenelles pour y accomplir des prodiges. Ça doit être quèqu'chose, pour sûr ! »

— Tavernier ignorant et crédule de L'Anguille, parlant à un magicien elfe des mers

Entre le massif d'Orquemont et le Gilleau s'étend une partie de la forêt de Châlons. Cette région semble complètement dépourvue de monstres : on n'y voit qu'un ou deux petits groupes d'hommes-bêtes ou d'orques dans l'année. De petits groupes de chasseurs, de charbonniers et de bûcherons peuvent travailler dans la forêt sans craindre d'être molestés. Tous les efforts visant à créer des villages ont échoué, ces localités finissant toujours par être complètement détruites. Ces villages sont remplacés par de grands trous dans le sol en l'espace d'une nuit, comme si quelque chose les avait arrachés de terre et emmenés au loin. Les Quenellois pensent que le même type de phénomène fait disparaître les grandes troupes d'orques et d'hommes-bêtes. Personne ne sait qui – ou plus probablement *ce* qui – en est la cause.

Autrefois, avant la fondation de la Bretonnie, le sud du Quenelles était le pays de Cuileux. Les chevaliers de Cuileux furent écrasés par les gobelinoïdes et leur terre absorbée par le Quenelles. Toutefois, le courage avec lequel les Cuiléens livrèrent leur baroud d'honneur les rendit légendaires. Une vaste région porte le sobriquet de Tombeau de Cuileux et n'est pas cultivée. La légende prétend que quiconque tente de le faire est tué par les fantômes des chevaliers de Cuileux, qui pensent que seuls des orques oseraient troubler leur repos. La découverte occasionnelle d'ossements d'orques et d'humains dans la région tend à suggérer qu'il s'agit bien là du site de la dernière chevauchée des Cuiléens.

Les habitants



Les habitants du Quenelles sont célèbres pour leur haine féroce envers les peaux-vertes qui attaquent constamment leurs terres. C'est un peu étrange : il est vrai que les habitants du massif d'Orquemont se livrent à des raids fréquents, mais leurs expéditions n'ont pas ici le même effet que dans d'autres régions. Certaines personnes pensent que la destruction de Cuileux a jeté une sorte de malédiction aux héritiers de cette terre, les obligeant à continuer le combat. Et assurément, on peut remarquer que la moindre fête du Quenelles implique toujours la crémation d'un gobelin ou d'un orque, qu'il s'agisse d'une effigie ou d'une créature réelle.

Beaucoup d'aventuriers quenellois sont partis pour prendre l'offensive contre les peaux-vertes. Ces individus se dirigent souvent vers le massif d'Orquemont, mais on trouve des gobelins et des orques dans toutes les chaînes de montagne, et d'autres voyagent donc plus loin. Ils s'allient souvent avec les nains, cherchant à chasser les peaux-vertes de leurs forteresses.

La politique du duché est dominée par la question de la succession, car le duc Tancred n'est pas le seul à avoir remarqué qu'il vieillissait. Si Einhard revient (cf. **Duc Tancred II de Quenelles,** ci-dessous), il sera l'héritier légitime, mais la plupart des chevaliers de la Quête reviennent avant que dix ans ne se soient écoulés. Une demi-douzaine de nobles au moins sont de sérieux prétendants au titre de duc, mais deux seulement sortent du lot.

Le comte Hincmar est le fils aîné de la sœur aînée du duc. C'est aussi le seigneur d'un vaste fief situé autour du massif d'Orquemont et il est connu pour son grand courage face aux raids des orques. Il est redouté même de ses propres vassaux, en raison de sa manière cruelle et arbitraire de « rendre justice ».

Sir Therevault est le petit-fils du frère cadet du duc et le premier héritier mâle si Einhard ne revient pas. Toutefois, il n'a pas encore vingt ans et il est devenu chevalier du Royaume prématurément lorsque son père est mort dans un accident. L'accident fut réel, mais Therevault n'est pas prêt à régner. Un certain nombre de nobles plus rusés le soutiennent donc en espérant faire de lui un pantin facile à manipuler.

La décision finale revient au Roy, mais le duc Tancred n'est pas le seul noble à espérer que l'on retrouve Einhard. Le comte Hincmar aimerait qu'on le trouve mort. Sir Therevault ne sait pas vraiment que penser.

Le duc Tancred II de Quenelles

Le duc Tancred II s'est montré un excellent seigneur pour le Quenelles. Il a connu son heure de gloire en l'emportant sur le nécromancien Heinrich Kemmler et le champion du Chaos Krell, qui



s'étaient alliés aux skavens et avaient attaqué l'abbaye de Maisontaal. Mais c'était en 1513 (2491) et le duc est maintenant un vieillard, voûté et amoindri, bien qu'il ait encore de bons restes de sa vigueur d'antan.

Toutefois, le duc est bien conscient qu'il va mourir et il s'inquiète de l'avenir du duché. Le duc Tancred avait quatre fils. L'aîné est mort en détruisant un revenant qui avait levé une armée de morts-vivants au sein même du Quenelles. Le deuxième a péri en tant que chevalier errant durant la bataille contre Heinrich Kemmler. Le troisième était un vaurien dissolu et dépensier qui s'est noyé dans un tonneau de vin il y a trois ans. Le quatrième fils du duc, Einhard, est parti en quête du Graal il y a dix ans, et on n'en a plus entendu parler depuis.

On peut trouver qu'une quête de dix ans est bien longue, mais c'est loin d'être le record en la matière. Tancred craint bien que tous ses fils soient morts, mais il espère que le quatrième puisse devenir un digne successeur. Quoi qu'il en soit, il veut savoir, car il sent qu'il doit assurer lui-même l'avenir de son duché.

Le duc de Quenelles est le seul duc qui utilise parfois un titre inférieur. Il est également comte de Cuileux, et par respect pour les braves chevaliers de ce pays, il promulgue tous les décrets et toutes les chartes qui lui sont relatives en utilisant ce titre.

Sites notables

Les tumuli de Cuileux

Il ne faut pas confondre les tumuli de Cuileux avec le Tombeau de Cuileux. Le Tombeau est le site de la dernière bataille livrée par les chevaliers de Cuileux contre la horde des peaux-vertes. Les tumuli de Cuileux sont l'endroit où ils enterraient leurs morts. Les tumuli sont éparpillés sur une vaste région au nord du Gilleau, certains dans la forêt de Châlons, et d'autres dans les montagnes du massif d'Orquemont. Un tumulus typique comprend environ vingt chambres funéraires reliées par des galeries, mais certains sont beaucoup plus vastes. Des aventuriers affirment avoir vu un tumulus de la taille d'une ville dans la forêt, mais ils disent avoir été repoussés par les morts-vivants qui le gardaient.

La plupart des tumuli des basses terres ne sont désormais que des coquilles vides, depuis longtemps pillés par les orques ou par les Bretonniens. Rares sont ceux qui contiennent des gardiens morts-vivants, mais ceux-là sont encore intacts. Les tumuli des montagnes et de la forêt sont susceptibles de contenir encore d'antiques trésors et d'anciens monstres.

~ EXPRESSIONS DU QUENELLES ~

« Il serait capable d'investir dans la Compagnie des Bûcherons de la Loren » : il est incroyablement crédule.

« Il a flairé du sang d'orque » : il pense qu'il a de bonnes chances de réussir quelque chose.

« Ta mère était une orque » : une insulte qui peut déclencher une vendetta sur plusieurs générations.

« Ta mère était une snotling » : insulte factice, que les bons amis utilisent souvent entre eux.

Quenelles

La ville de Quenelles est située sur la frontière de la forêt de Loren. En fait, les murs ne protègent pas l'extrémité orientale de la cité : ils montent jusqu'aux arbres et s'arrêtent là. Une large route pavée longe la frontière de la forêt. C'était autrefois le mur oriental, mais il fut abattu il y a mille ans sur ordre des fées. Les pèlerins viennent de toute la Bretonnie pour se tenir sur la route et scruter la forêt dans l'espoir d'apercevoir une des fées. Certains ont la chance d'y parvenir, car les créatures surveillent la cité en permanence, mais la plupart ne voient rien d'autre que le produit de leur propre imagination.

À cause du flux de pèlerins, l'extrémité orientale de la ville est devenue le quartier des loisirs, pourvu de nombreuses tavernes, auberges et autres établissements de mauvaise réputation. Le château de Quenelles se dresse au nord, bâtiment étonnamment modeste étant donné la puissance du duché. La rumeur prétend que ce sont les fées qui ont interdit qu'on l'agrandisse.

À l'ouest de la frontière orientale se trouve une chapelle du Graal unique en Bretonnie. Les vitraux de cette chapelle, appelée la chapelle de l'Enchanteresse, représentent la Fée Enchanteresse au lieu de la Dame du Lac. Il y a toujours au moins deux chevaliers du Graal pour s'occuper de cet endroit, bien que rares soient ceux qui accomplissent cette fonction pendant plus d'un an. La rumeur parle de trésors enfouis sous la chapelle et prétend également que la Fée Enchanteresse en personne s'y rend en visite au moins une fois par an.

Exemple de Quenellois



Sir Notker

Sir Notker est un chevalier du Graal qui ne s'est pas encore remis de sa vision de la Dame du Lac. Il naquit dans la ville de Quenelles où ses parents avaient un hôtel particulier. Si ses deux parents étaient membres de la noblesse, leur fief était modeste et l'essentiel des revenus de la famille venait d'un groupe de tavernes et de maisons de passe du quartier est. Quand Notker l'apprit, il en fut honteux et décida de devenir chevalier du Graal pour laver l'honneur de sa famille.

En tant que chevalier de la Quête, il parcourut toute la Bretonnie et une grande partie de l'Empire pour combattre les peaux-vertes. Cependant, à la fin, la Dame lui apparut à Quenelles, sur la route de l'est, à portée de vue de l'endroit où il était né. Il vit là un signe indiquant qu'il devait rester à Quenelles et s'installa dans l'hôtel particulier de ses parents, bien qu'il passe le plus clair de son temps dans les diverses chapelles du Graal de la ville, priant pour obtenir d'autres présages capables de le guider. Ses parents sont en proie à un terrible dilemme. D'un côté, ils sont incroyablement fiers de leur fils, le







SIR NOTKER

Race : humain
Carrière : Chevalier du Graal (ex-Chevalier errant, ex-Chevalier du Royaume, ex-Chevalier de la Quête)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
67%	25%	60%	59%	50%	42%	55%	55%

Profil secondaire

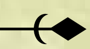
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	17	6	5	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, religion, stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie +10%, Empire), Dressage, Équitation, Esquive +20%, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, reikspiel), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Chance, Coups précis, Coups puissants, Étiquette, Force accrue, Fureur vengeresse, Grand voyageur, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Résistance accrue, Résistance au Chaos, Robuste, Vertu du chevalier, Vertu du pénitent, Vision nocturne
Règles spéciales : sir Notker bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au duché de Quenelles.
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : lance de cavalerie, arme à deux mains (épée à deux mains)

chevalier du Graal. Mais de l'autre, ils sont terriblement honteux de leurs transactions commerciales, tout en restant conscients que leur survie en dépend.

Comme sir Notker attend l'appel que reçoivent les chevaliers du Graal, il pourrait fort bien se trouver impliqué dans une aventure avec les personnages joueurs.

Idées d'aventures



L'héritier de Cuileux

Un paysan de Cuileux voyage dans le pays en affirmant être l'héritier légitime du dernier duc de Cuileux. Les nobles le traitent comme un bandit et un révolutionnaire, mais il se comporte plutôt comme un sans-visage et les paysans le soutiennent. Les aventuriers ont des contacts en Quenelles et se retrouvent impliqués dans l'affaire. L'homme pourrait bien être un imposteur, et même s'il est bien l'héritier, il se peut que les intérêts du pays ne soient pas sa priorité.

Le respect dû aux défunts

Les morts-vivants d'un des tumuli de Cuileux harcèlent les communautés des environs. Des chevaliers ont été envoyés pour gérer la situation, mais il y en a trop pour qu'on puisse les vaincre et il semble en apparaître de plus en plus. L'enquête révèle que les morts-vivants viennent se venger parce que des reliques particulièrement sacrées ont été volées dans un tombeau. Une investigation approfondie révèle que les voleurs sont des orques. Les aventuriers doivent rapporter les reliques.

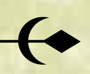


Personnages et Carrières

« Te dispute pas avec la bergère. »

—Conseil d'un marchand tiléen à son fils avant que ce dernier ne parte pour la Bretonnie

Chapitre VII



Les bergers gardent leurs troupeaux dans les étendues rocailleuses de Gasconnie. Les chevaliers du Royaume défendent les frontières de la Couronne des déprédations des immondes peaux-vertes. Les paysans travaillent dans les champs de leurs seigneurs, échangeant leur labeur contre une modeste masure et une certaine protection en temps de guerre. La Bretonnie est très différente de l'Empire, ce qui explique que ses habitants se distinguent des citoyens impériaux et mènent d'autres carrières. Ce chapitre dévoile les compétences et les talents de départ des personnages bretonniens, ainsi que des carrières qui leur sont propres.

Traits raciaux des Bretonniens

L'éducation et le mode de vie des Bretonniens (qu'ils soient nobles ou paysans) sont très différents de ceux d'un citoyen de l'Empire. La société y tourne différemment, ce qu'on retrouve dans les caractéristiques des personnages bretonniens. Les traits raciaux des humains apparaissant à la page 19 de *WJDR* conviennent de toute évidence aux citoyens impériaux. Pour un personnage bretonnien de base, remplacez ces traits par ceux qui suivent :

Traits raciaux des Bretonniens

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Langue (bretonnien).
Talents : 2 talents donnés par la **Table 2-4 : détermination aléatoire des talents** de la page 19 de *WJDR*.
Règle optionnelle : si la campagne se déroule principalement au sein de l'Empire, vous pouvez remplacer une de vos compétences de départ par Langue (reikspiel). Vous pouvez acheter la compétence remplacée par les voies habituelles, en dépendant des points d'expérience, et vous devez d'ailleurs le faire pour clore votre carrière de départ. Les personnages impériaux se lançant dans une campagne bretonnienne peuvent détourner cette règle pour faire l'acquisition de Langue (bretonnien).

Traits raciaux par duché (optionnel)

Les duchés de Bretonnie diffèrent sensiblement les uns des autres, ce qui vaut aussi pour leurs habitants. L'éducation d'un personnage originaire de l'épaisse forêt d'Arden sera très différente de celle d'un individu élevé dans les montagnes de Gasconnie. Plutôt que de vous appuyer sur les traits bretonniens donnés ci-dessus, prenez des traits propres à votre duché. Les exemples de personnages du **Chapitre VI** reprennent les traits raciaux ducaux.

L'Anguille

Un Anguillais gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage *ou* Marchandage, Connaissances générales (Bretonnie), Évaluation *ou* Navigation, Langue (bretonnien)
Talents : 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à votre duché natal de L'Anguille.

Aquitanie

Un Aquitain gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Langue (bretonnien)
Talents : Sang-froid, 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à votre duché natal d'Aquitanie.

Artenois

Un Arténésien gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage *ou* Perception, Connaissances générales (Bretonnie) *ou* Survie, Langue (bretonnien)
Talents : 2 talents déterminés aléatoirement
Règles spéciales : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à votre duché natal d'Artenois. Si vous ne commencez pas le jeu avec cette compétence, le bonus ne s'applique qu'une fois que vous en faites l'acquisition.
Note : si vous décidez de ne pas prendre Connaissances générales (Bretonnie) à la création de personnage, c'est que votre héros vient d'un village isolé de la forêt d'Arden. Rappelez-vous que Connaissances générales est une compétence avancée, ce qui signifie que sans elle, votre personnage ne connaît même pas le nom du Roy de Bretonnie et ne sait pas forcément que la Bretonnie a un roi. Du reste, a-t-il déjà entendu parler de la notion de Bretonnie… ?

Bastogne

Un Bastognois gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Langue (bretonnien)
Talents : Valeureux, 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à votre duché natal de Bastogne.

Bordeleaux

Un Bordelin gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Langue (bretonnien), Résistance à l'alcool
Talents : 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à votre duché natal de Bordeleaux.

Brionne

Un Brionnois gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Expression artistique (chanteur) *ou* Expression artistique (musicien), Langue (bretonnien)
Talents : 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à votre duché natal de Brionne.

Couronne

Un Couronnois gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Équitation, Langue (bretonnien)
Talents : Acrobatie équestre
Dotations : cheval de selle et selle. Si votre carrière vous donne déjà droit à un cheval, tournez-vous vers l'alternative la plus avantageuse. Vous n'obtenez donc pas deux chevaux.
Règles spéciales : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à votre duché natal de Couronne.

Gasconnie

Un Gasconnais gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Langue (bretonnien)
Talents : Épée de naissance (cf. page 68) *ou* Guerrier né, 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à votre duché natal de Gasconnie.

Gisoreux

Un Gisorois gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Charisme *ou* Survie, Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Langue (bretonnien)
Talents : 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à votre duché natal de Gisoreux.

Lyonesse

Un Lyonessois gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie),






Langue (bretonnien)
Talents : Intrigant, 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à votre duché natal de Lyonesse.

Montfort

Un Montfortais gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Langue (bretonnien)
Talents : Dur à cuire, 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à votre duché natal de Montfort.

Moussillon

Un Moussillonais gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Langue (bretonnien)
Talents : Sain d'esprit, 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à votre duché natal de Moussillon.

Parravon

Un Parravonais gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Langue (bretonnien)
Talents : Grand voyageur *ou* Sixième sens, 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à votre duché natal de Parravon.

TABLE 7-1 : NOMS BRETONNIENS

1d100	Femme	Homme
01-05	Armengild	Aiden
06-10	Berthe	Aigulf
11-15	Chrodegard	Bertélis
16-20	Dhuoda	Carloman
21-25	Eleanor	Chrodegang
26-30	Hrotswitha	Ferragus
31-35	Eloise	Hrodbert
36-40	Isabelle	Jacen
41-45	Isolde	Louis
46-50	Lisseut	Merovech
51-55	Marie	Odo
56-60	Mathilde	Orderic
61-65	Nimugild	Panteleon
66-70	Perlesault	Piers
71-75	Rhadegund	Redemund
76-80	Rumengild	Roland
81-85	Sirisgard	Suidbert
86-90	Sonengund	Theudis
91-95	Vermengard	Waldon
96-100	Walswitha	Yonec

Quenelles

Un Quenellois gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Langue (bretonnien)
Talents : Fureur vengeresse, 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à votre duché natal de Quenelles.

CARRIÈRES BRETONNIENNES

À l'exception des carrières de Sorcier, la plupart des carrières du livre de règles de *WJDR* conviennent parfaitement aux personnages bretonniens. De plus, certaines, comme le Pistolier, sont liées à des organisations impériales n'ayant pas d'équivalent bretonnien.

En outre, il faut apporter quelques modifications à certaines carrières. La plus courante consiste à remplacer Connaissances générales (Empire) et Langue (reikspiel) par Connaissances générales (Bretonnie) et Langue (bretonnien). Vous avez ainsi la version bretonnienne de chaque carrière. Enfin, mieux vaut remplacer certaines carrières par d'autres, décrites plus bas, parmi lesquelles : Écuyer (remplacé par Chevalier errant), Chevalier (remplacé par Chevalier du Royaume) et Soldat (remplacé par Homme d'armes).

Exception faite des expatriés bretonniens, les carrières suivantes sont rarement menées en dehors de Bretonnie.



Ancien de village

Description : les nobles sont chargés de rendre justice aux paysans. Quand ils entendent parler d'un crime, il font en sorte que quelqu'un soit puni. Tant qu'il s'agit d'un paysan, ils se moquent bien de savoir lequel c'est. Parfois, le seigneur fait même pendre la victime.

La plupart des paysans se passeraient bien d'une telle « justice ».

En fait, ils se tournent vers les anciens de village, des habitants respectés de leur communauté. Ces vieillards écoutent les détails de







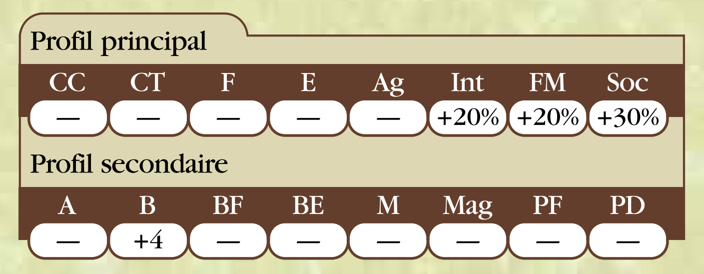
TABLE 7-2 : CARRIÈRES DE DÉPART DES BRETONIENS

1d100	Carrière
01-02	Agitateur
03-04	Artisan
05-06	Bateleur
07-08	Batelier
09-10	Berger gasconnais
11-12	Bourgeois
13-14	Bûcheron
15-16	Charbonnier
17-18	Chasseur
19-20	Chasseur de primes
21-22	Chevalier errant
23-24	Chiffonnier
25	Chirurgien barbier
26-27	Cocher
28-29	Collecteur de taxes
30-31	Contrebandier
32-33	Coupe-jarret
34-35	Éclaireur
36-37	Escroc
38-39	Étudiant
40-41	Fanatique
42-43	Garde
44-45	Garde du corps
46	Geôlier
47	Gladiateur
48-49	Herrimault
50-51	Homme d'armes
52-53	Hors-la-loi
54-55	Initié
56-57	Marin
58-59	Matelot
60-61	Médiateur
62-63	Mercanti
64-65	Mercenaire
66-67	Messager
68-69	Milicien
70-71	Mineur
72-73	Noble
74	Passeur
75-78	Paysan
79-80	Pêcheur
81-82	Pilleur de tombes
83-84	Ratier
85	Régisseur
86-87	Scribe
88-90	Serviteur
91-92	Spadassin
93	Trafiquant de cadavres
94-95	Vagabond
96-98	Valet
99-100	Voleur

chaque affaire puis distribuent les sanctions. Souvent, il s'agit de dédommager la victime, au moyen d'heures de travail, mais les criminels sont parfois victimes d'accidents, organisés par les anciens de village.

La qualité de cette justice dépend entièrement de la qualité de l'Ancien de village, car nul ne contrôle ses décisions. Un ancien sénile est capable de commettre les pires bévues, mais mieux vaut faire appel à lui qu'au seigneur local.

~ ANCIEN DE VILLAGE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	—	—	+20%	+20%	+30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Évaluation, Intimidation, Marchandage, Perception, Torture
Talents : Éloquence, Menaçant, Orateur né, Sociable
Dotations : village de paysan
Accès : Médiateur, Sans-visage, Yeoman
Débouchés : Chef de bande, Démagogue, Intendant, Sans-visage, Politicien

Note : seuls les paysans peuvent entreprendre la carrière d'Ancien de village. Les femmes ne peuvent se tourner vers cette carrière que si elles se déguisent en hommes.

Berger gasconnais



Description : les bergers de Gasconnie constituent la première ligne de défense du duché contre les pillards orques qui infestent les montagnes. Le plus souvent, ils travaillent seuls, mais il n'est pas



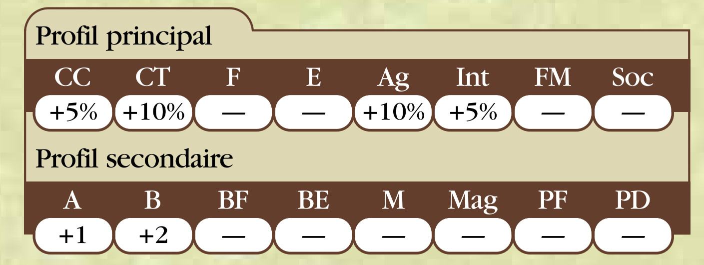



impossible qu'une jeune recrue soit présente près d'un berger expérimenté. Évidemment, un simple humain, quel que soit son entraînement, ne saurait prétendre arrêter un groupe de guerriers orques, mais les bergers sont néanmoins formés pour recueillir des renseignements, ralentir l'ennemi et faire des rapports précis à la noblesse locale.

Les bergers gardent également les troupeaux de moutons. Quand l'un deux perd un mouton, il devient l'objet de railleries de la part de ses semblables, ce qui en pousse certains à prendre des risques absurdes pour retrouver un malheureux agneau perdu.

Hommes et femmes sont libres d'entreprendre cette carrière. Pour ce faire, un noble bretonnien devra toutefois dissimuler son rang, mais cela s'est déjà vu.

~ BERGER GASCONNAIS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences: Alphabet secret (pisteur), Braconnage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Perception, Soins des animaux
Talents: Adresse au tir, Camouflage rural, Course à pied, Fuite
Dotations: arc et 10 flèches, armure légère (gilet de cuir), houlette de berger (bâton), troupeau de moutons ou de mignons petits agneaux
Accès: Bûcheron, Chasseur, Éclaireur, Hors-la-loi, Paysan, Pèlerin du Graal, Vagabond
Débouchés: Herrimault, Hors-la-loi, Pèlerin du Graal, Pisteur, Vagabond, Vétéran

Note: il s'agit d'une carrière de base que n'importe quel personnage peut entreprendre en dépensant 200 px.

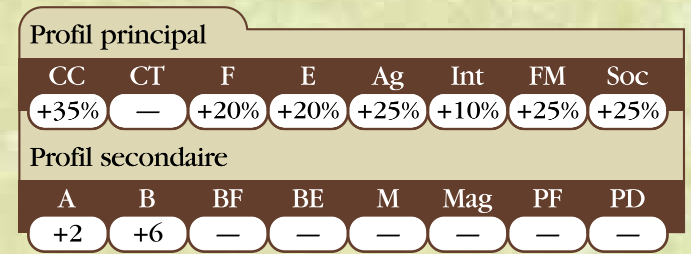
Chevalier de la Quête

Description: les chevaliers de la Quête cherchent le Graal. Suivant les traces de Louis l'Impétueux, ils parcourent la Bretonnie et le reste du monde, en quête de la bénédiction de la Dame du Lac. Les chevaliers qui réussissent cette quête rencontrent la Dame en divers lieux, ce qui tend à montrer qu'il ne s'agit pas de trouver un endroit précis. En fait, il s'agit avant tout de se montrer digne du Graal.

Ainsi, les chevaliers de la Quête s'efforcent de se comporter en modèles de chevalerie, se mettant dans des situations dangereuses pour soutenir l'honneur de la Bretonnie et de la Dame du Lac.

Les chevaliers de la Quête renoncent à utiliser la lance d'arçon car cette arme symbolise leur loyauté envers un seigneur. Or, ils se tiennent à l'écart de la hiérarchie féodale tant que leur quête n'est pas achevée.

~ CHEVALIER DE LA QUÊTE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+35%	—	+20%	+20%	+25%	+10%	+25%	+25%

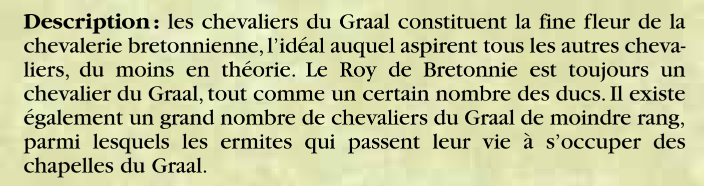
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences: Charisme, Commandement, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances académiques (religion), Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (deux au choix), Équitation, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (deux au choix), Perception, Survie
Talents: Chance, Coups précis, Coups puissants, Force accrue, Grand voyageur, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes), Résistance accrue, Robuste, Vertu de la quête
Dotations: armure lourde (armure de plaques complète), bouclier, icône de la Dame du Lac, destrier avec selle et harnais
Accès: Chevalier du Royaume
Débouchés: Aristocrate, Capitaine, Chevalier du Graal, Courtisan, Explorateur, Politicien, Sans-visage

Note: les personnages qui ne sont pas des nobles bretonniens de sexe masculin doivent se faire passer pour tels pour entreprendre cette carrière.

Chevalier du Graal



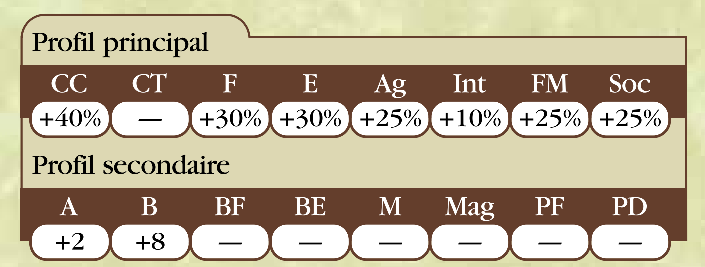
Description: les chevaliers du Graal constituent la fine fleur de la chevalerie bretonnienne, l'idéal auquel aspirent tous les autres chevaliers, du moins en théorie. Le Roy de Bretonnie est toujours un chevalier du Graal, tout comme un certain nombre des ducs. Il existe également un grand nombre de chevaliers du Graal de moindre rang, parmi lesquels les ermites qui passent leur vie à s'occuper des chapelles du Graal.

Ceux qui boivent au Graal sont transformés à jamais. Leur dévouement envers les idéaux de la chevalerie devient total et la plupart dégagent alors une lueur féerique. Cette dernière disparaît au bout de quelques jours, mais elle fait sa réapparition quand ils combattent de manière particulièrement courageuse pour le compte de la Dame du Lac.

Il est impossible d'entreprendre cette carrière si la Dame du Lac ne vous est pas apparu pour vous offrir d'avaler une gorgée du Graal. La Dame n'apparaît qu'aux véritables fils de Bretonnie qu'elle juge dignes, si bien que les étrangers, les femmes et les paysans ne peuvent se tourner vers cette carrière.




~ CHEVALIER DU GRAAL ~



Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+40%	—	+30%	+30%	+25%	+10%	+25%	+25%

Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme, Commandement, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances académiques (religion), Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie), Équitation, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Perception

Talents : Chance, Coups précis, Coups puissants, Éloquence, Force accrue, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes), Résistance accrue, Résistance au Chaos, Robuste, Sixième sens, Valeureux, Vertu du Graal (celle qui correspond à la Vertu chevaleresque du personnage)

Dotations : armure lourde (armure de plaques complète), bouclier, icône de la Dame du Lac, destrier avec selle et harnais, gorgée du Graal

Accès : Chevalier de la Quête

Débouchés : Aristocrate, Capitaine, Courtisan, Explorateur, Politicien, Sans-visage

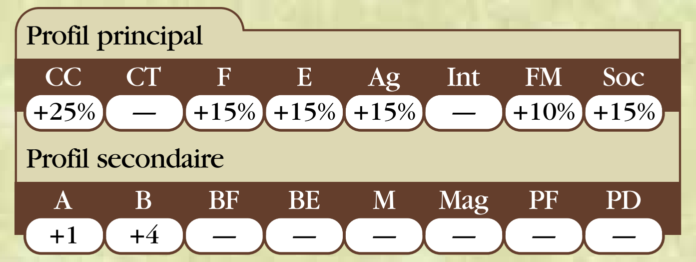
Note : seuls les nobles bretonniens de sexe masculin peuvent devenir Chevaliers du Graal. La Dame du Lac ne se laisse pas abuser par les déguisements.

Chevalier du Royaume

Description : les chevaliers du Royaume constituent l'ossature de l'armée bretonnienne et le gros de l'élite dirigeante. Ils se distinguent par une période d'errance et jouissent d'un fief ou d'une place de choix au sein de la maison d'un autre noble. Ils sont censés respecter et défendre leur seigneur, ainsi que le Royaume. Les chevaliers décrits dans le **Chapitre VIII** sont principalement des chevaliers du Royaume.



~ CHEVALIER DU ROYAUME ~



Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25%	—	+15%	+15%	+15%	—	+10%	+15%

Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Connaissances académiques (généalogie/héraldique *ou* religion), Connaissances académiques (stratégie/tactique), Équitation, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (deux au choix), Perception

Talents : Coups puissants, Maîtrise (armes de cavalerie), Maîtrise (armes lourdes), Vertu chevaleresque (une au choix)

Dotations : lance d'arçon, armure lourde (armure de plaques complète), bouclier, icône de la Dame du Lac, destrier avec selle et harnais, fief bretonnien *ou* place dans la maisonnée d'un noble bretonnien

Accès : Chevalier errant

Débouchés : Aristocrate, Capitaine, Chevalier de la Quête, Courtisan, Explorateur, Politicien, Sans-visage

Note : les personnages qui ne sont pas des nobles bretonniens de sexe masculin doivent se faire passer pour tels pour entreprendre cette carrière.

Chevalier errant



Description : les chevaliers de l'Empire débutent leur carrière en se mettant au service d'un autre chevalier. À quoi d'autre peut-on s'attendre de la part d'une nation qui a oublié le sens originel de la chevalerie, le sens de l'honneur et du courage ?

En Bretonnie, les chevaliers tracent leur propre voie et commencent par mener une existence dictée par l'errance. Ils apprennent donc à la meilleure école qui soit, celle du terrain. Au début de leur carrière, ils sont bien évidemment inexpérimentés, mais leur enthousiasme compense aisément ce travers.

Les chevaliers errants sont censés parcourir le monde, souvent seuls, en quête de dangers pour démontrer leur courage. Du coup, on les trouve dans l'ensemble du Vieux Monde, parfois pour le plus grand malheur des autochtones.



~ CHEVALIER ERRANT ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	—	+5%	+5%	+5%	—	+5%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (une au choix), Dressage, Équitation, Esquive, Langue (une au choix), Soins des animaux, Survie
Talents : Coups puissants, Étiquette, Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie), Vertu du chevalier
Dotations : armure moyenne (gilet de mailles, cagoule de mailles, veste de cuir, casque), lance d'arçon, bouclier, cheval de guerre léger avec selle et harnais
Accès : Chevalier, Écuyer, Noble
Débouchés : Chevalier du Royaume

Note : il s'agit d'une carrière de base que n'importe quel personnage peut entreprendre en dépensant 200 px. Les personnages qui ne sont pas des nobles bretonniens de sexe masculin doivent se faire passer pour tels pour entreprendre cette carrière.

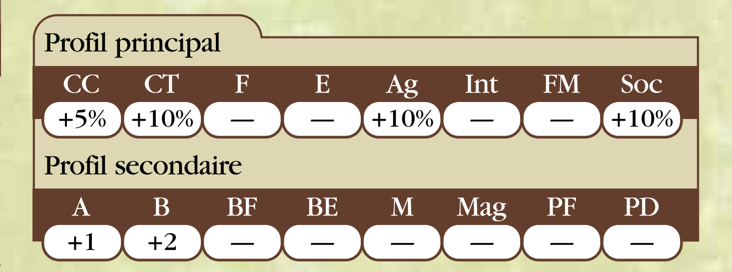
Herrimault



Description : les dures lois de Bretonnie expliquent que de nombreux paysans deviennent des hors-la-loi, et les actes que bien des nobles commettent en toute impunité font de beaucoup de hors-la-loi des vengeurs. Les herrimaults se situent cependant au-dessus de ces deux types d'individus en observant un code moral très strict. Quand ils agissent en toute illégalité, ils le font parce que les lois sont injustes. Un herrimault agit toujours à juste titre.

Évidemment, la plupart des nobles bretonniens ne font pas la différence, si bien que les herrimaults sont pourchassés avec autant d'enthousiasme que les hors-la-loi. Leurs engagements éthiques expliquent leur popularité auprès des paysans, les plus courageux n'hésitant pas à les rejoindre. Certains nobles, choqués par des abus qu'ils ne peuvent empêcher d'un point de vue légal, empruntent parfois la voie du herrimault.

~ HERRIMAULT ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+10%	—	—	+10%	—	—	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (rôdeur) *ou* Commérage, Charisme *ou* Soins des animaux, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Perception, Survie
Talents : Camouflage rural, Grand voyageur, Maîtrise (arcs longs) *ou* Tireur d'élite
Dotations : arc (*ou* arc long si vous avez le talent Maîtrise [arcs longs]) et 10 flèches, armure légère (veste de cuir), bouclier
Accès : Agitateur, Aubergiste, Berger gasconnais, Bûcheron, Charlatan, Chasseur, Chevalier errant, Cocher, Escroc, Homme d'armes, Noble, Paysan, Pèlerin du Graal



Débouchés : Démagogue, Pèlerin du Graal, Pisteur, Vagabond, Vétéran, Voleur

Note : il s'agit d'une carrière de base que n'importe quel personnage peut entreprendre en dépensant 200 px. Une femme ne peut devenir Herrimault que si elle se déguise en homme.

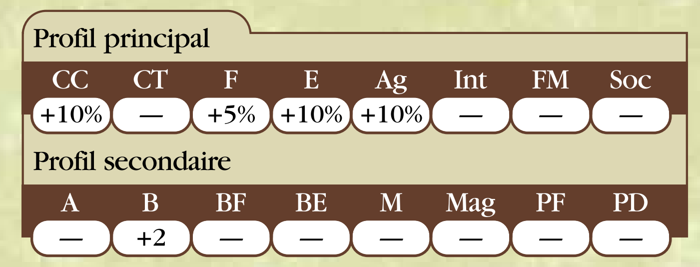
Homme d'armes



Description : si les chevaliers constituent l'ossature de l'armée bretonnienne, la masse, elle, est issue des rangs de la paysannerie. Certains ne sont même pas entraînés, simplement rassemblés et tournés face à l'ennemi. Les hommes d'armes, eux, ont de la chance. Lorsqu'ils ont défilé devant leur seigneur, celui-ci a décidé qu'ils avaient le potentiel pour se défendre et a ordonné qu'ils soient entraînés.

Cependant, l'entraînement et l'équipement dont bénéficient les hommes d'armes ne sont pas terribles, et s'ils reçoivent bien une paye, celle-ci n'est assurément pas à la hauteur des risques encourus. Mais plus important encore, on ne leur laisse pas le choix. Du coup, il n'est pas rare que les hommes d'armes désertent et entreprennent une carrière d'aventurier.

~ HOMME D'ARMES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+5%	+10%	+10%	—	—	—

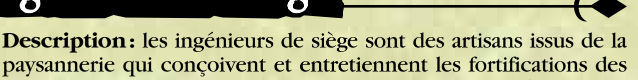
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commérage, Esquive, Intimidation, Jeu, Résistance à l'alcool, Perception
Talents : Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes)
Dotations : hallebarde, armure légère (veste de cuir et calotte de cuir), uniforme portant les armes du seigneur
Accès : Berger gasconnais, Bûcheron, Chasseur, Paysan, Vagabond

Débouchés : Berger gasconnais, Éclaireur, Herrimault, Hors-la-loi, Vétéran, Yeoman

Note : il s'agit d'une carrière de base que n'importe quel personnage peut entreprendre en dépensant 200 px. Une femme ne peut devenir Homme d'armes que si elle se fait passer pour un homme.



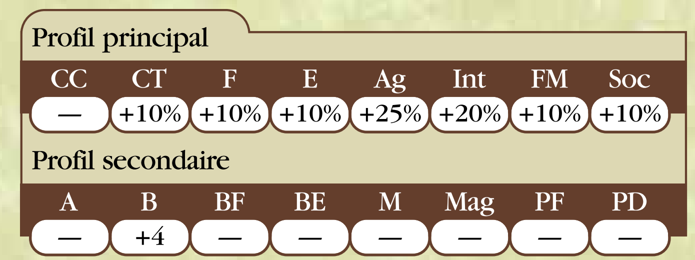
Ingénieur de siège

Description : les ingénieurs de siège sont des artisans issus de la paysannerie qui conçoivent et entretiennent les fortifications des nobles bretonniens, les châteaux massifs qui protègent leur puissance. Ils sont également responsables de la construction et de l'entretien des engins de siège. La plupart des nobles n'y connaissent rien en bâtiment et en ingénierie, si bien qu'ils ont une grande confiance en leur ingénieur de siège. Du coup, un paysan n'obtient cette place qu'après avoir fait ses preuves.

L'ingénieur de siège ayant souvent l'oreille et la confiance de son seigneur, ce poste marque généralement une étape menant à une place plus importante au sein de l'administration locale. À l'inverse, il est parfois abordé par l'ennemi désireux d'en apprendre davantage sur les défenses de son seigneur. Les serviteurs loyaux refusent bien évidemment de parler.



~ INGÉNIEUR DE SIÈGE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	+10%	+10%	+10%	+25%	+20%	+10%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (ingénierie), Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie), Évaluation, Marchandage, Métier (charpentier), Métier (maçon), Perception











Talents : Maîtrise (armes mécaniques), Réflexes éclair
Dotations : fortifications à surveiller, outils d'artisan
Accès : Artisan, Homme d'armes, Paysan
Débouchés : Espion, Intendant, Yeoman

Note : seuls les paysans peuvent entreprendre la carrière d'Ingénieur de siège. Les femmes ne peuvent se tourner vers cette carrière que si elles se déguisent en hommes.

Médiateur

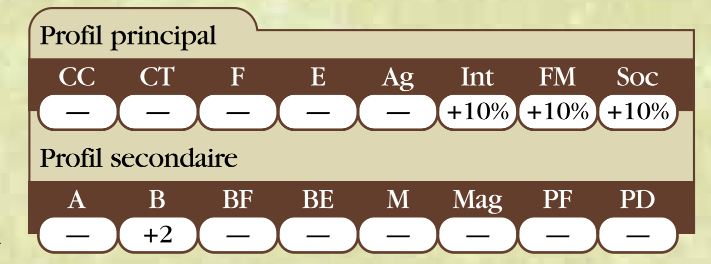


Description : les paysans de Bretonnie tentent de mener une existence sans que les nobles ne leur prêtrent attention. Quand la noblesse s'en mêle, des gens sont battus ou pendus et les victuailles confisquées, ce qui ne fait qu'aggraver les choses. Cependant, les paysans sont loin de coopérer et des conflits surviennent entre les villages.

Les médiateurs sont des paysans choisis pour résoudre les disputes. Ils vivent dans un village et ont affaire aux représentants, habituellement d'autres médiateurs, d'autres communautés avec lesquelles ils sont en conflit. Les médiateurs n'ont pas le pouvoir de prendre de véritables décisions, mais ils doivent trouver une solution et la soumettre à leurs voisins.

La plupart des Médiateurs sont des bergers, ce qui leur donne une bonne excuse pour être dans des endroits bizarres quand les nobles leur mettent la main dessus. Si la plupart sont des hommes, leurs rangs abritent également quelques femmes.

~ MÉDIATEUR ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	—	—	+10%	+10%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Évaluation, Intimidation, Marchandage, Perception, Soins des animaux
Talents : Dur en affaires, Éloquence, Grand voyageur, Sociable
Dotations : un agneau errant *ou* un cochon de bonne compagnie
Accès : Chasseur, Escroc, Herrimault, Homme d'armes, Paysan
Débouchés : Ancien de village, Démagogue, Escroc, Herrimault

Note : il s'agit d'une carrière de base que n'importe quel personnage peut entreprendre en dépensant 200 px. Seuls les paysans peuvent se tourner vers cette carrière.

Pèlerin exalté

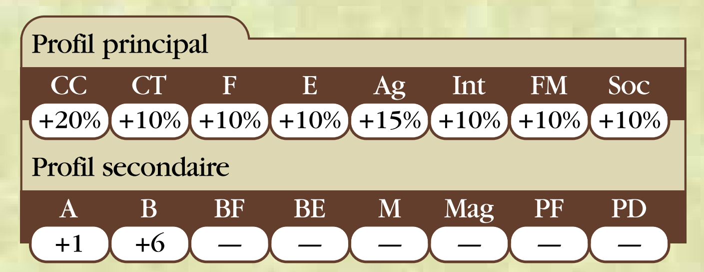


Description : le pèlerin exalté est un pèlerin du Graal qui a survécu aux côtés d'un chevalier du Graal pendant quelque temps. Du coup, c'est maintenant un combattant expérimenté. Le plus souvent, c'est également un fervent admirateur de son chevalier du Graal et un disciple de la Dame du Lac qui a vu ce dont la fleur de la chevalerie bretonnienne est véritablement capable.

Les pèlerins exalté sont les leaders de groupes de pèlerins du Graal car les chevaliers du Graal ne daignent jamais donner des ordres directs aux paysans. Certains pèlerins du Graal s'indignent de recevoir des ordres de leurs pairs, si bien que les pèlerins exalté doivent souvent s'imposer par la force. Cependant, les pèlerins du Graal les plus sages comprennent vite que leurs chances de survie sont plus élevées quand ils font ce que leur demandent les pèlerins exalté.



~ PÈLERIN EXALTÉ ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+10%	+10%	+10%	+15%	+10%	+10%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme, Commandement, Connaissances générales (Bretonnie), Esquive, Intimidation, Marchandage, Perception, Survie
Talents : Coups assommants, Dur à cuire, Éloquence, Force accrue, Fuite, Résistance accrue, Sain d'esprit, Valeureux
Dotations : hallebarde, arc et 20 flèches, armure moyenne (armure de mailles complète)
Accès : Pèlerin du Graal
Débouchés : Sans-visage, Sergent, Vagabond, Vétéran

Note : une femme ne peut devenir Pèlerin exalté que si elle se déguise en homme. Il en va de même pour un noble s'il se déguise en paysan.

Pèlerin du Graal

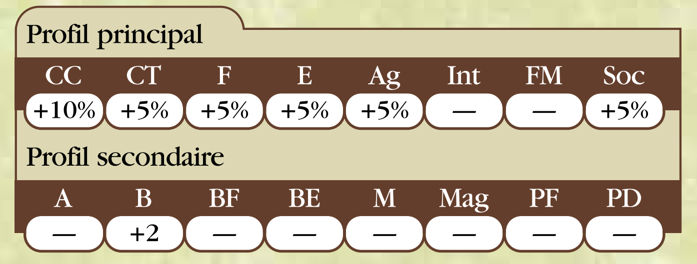


Description : les pèlerins du Graal sont des paysans qui consacrent leur existence à la Dame du Lac, représentée par les chevaliers du Graal. Ils pensent donc que ces derniers sont des modèles de courage, de justice et de courtoisie, et que le meilleur moyen que eux, vils paysans, servent la Dame du Lac est de servir un chevalier du Graal.

Ils choisissent donc un chevalier du Graal et se mettent à le suivre où qu'il aille. Quand le chevalier laisse tomber quelque chose (une cuiller brisée, un vieux bouton, etc.), ils s'empressent de le ramasser et conservent leur trésor telle une relique, comme si cela leur permettait de rester en contact avec le saint. Quand il a besoin de quelque chose, ils se chargent d'aller le chercher. Et quand il est danger, ils tentent de s'interposer. La plupart des pèlerins du Graal ont une existence très courte.

Quand un chevalier du Graal meurt lors d'une quête, ses pèlerins se jettent sur le corps et le débarrassent de toutes ses reliques. Beaucoup transforment ensuite le corps en *reliquae* (reliquaire) du Graal qu'ils transportent à la place du chevalier.

~ PÈLERIN DU GRAAL ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	+5%	+5%	+5%	—	—	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme, Connaissances générales (Bretonnie), Esquive, Intimidation, Perception, Survie
Talents : Dur à cuire *ou* Résistance accrue, Étiquette, Maîtrise (armes lourdes), Sain d'esprit *ou* Valeureux
Dotations : hallebarde, armure légère (veste de cuir), breloques ayant appartenu à un chevalier du Graal
Accès : Artisan, Berger gasconnais, Chasseur, Herrimault, Hors-la-loi, Paysan, Vagabond
Débouchés : Berger gasconnais, Herrimault, Mercenaire, Pèlerin exalté, Vagabond

Note : il s'agit d'une carrière de base que n'importe quel personnage peut entreprendre en dépensant 200 px. Une femme ne peut devenir Pèlerin du Graal que si elle se fait passer pour un homme, et un noble pour un paysan.

Sans-visage



Description : tous les groupes de herrimaults ont un chef ; quand un tel groupe croît, un chef se détache du lot ou le groupe se scinde de nouveau. Les groupes de herrimaults les plus heureux sont toujours menés par un Sans-visage, un individu très expérimenté pour de ce qui est d'appliquer le droit et la justice par des moyens inhabituels.







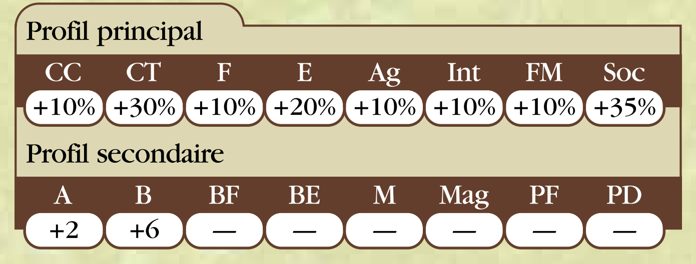



Contrairement aux chefs de bande conventionnels, les Sans-visage n'ont généralement pas à craindre de coups tordus de la part de leurs partisans. Du reste, la plupart encouragent les Sans-visage potentiels de leur bande à fonder leur propre groupe. L'éthique a parfois ses avantages.

En revanche, il leur faut nourrir leur groupe, lui trouver un abri et jouer les redresseurs de torts, le tout sans dépasser la ligne éthique qu'ils se sont fixée. Parfois, certains ne supportent pas la pression à laquelle ils doivent faire face.

La plupart des Sans-visage cultivent le mystère et portent un capuchon dissimulant leurs traits. Certains sont de puissants nobles, voire des chevaliers du Graal, redressant les torts qu'ils ne peuvent publiquement dénoncer.

~ SANS-VISAGE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+30%	+10%	+20%	+10%	+10%	+10%	+35%

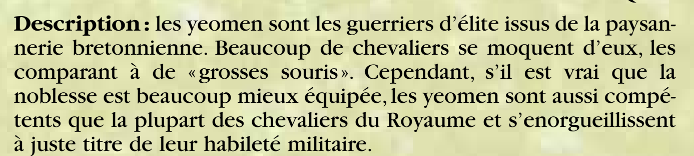
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences: Alphabet secret (pisteur *ou* rôdeur), Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langage secret (langage de bataille), Perception, Pistage, Survie
Talents: Éloquence, Rechargement rapide, Tir de précision, Tir en puissance, Troublant
Dotations: arc et 10 flèches, armure moyenne (chemise de mailles et veste de cuir), groupe de herrimaults, masque *ou* large capuchon
Accès: Aristocrate, Baron du crime, Chef de bande, Chevalier de la Quête, Chevalier du Royaume, Démagogue, Intendant, Pèlerin exalté, Politicien, Vétéran
Débouchés: Bandit de grand chemin, Baron du crime, Chef de bande, Démagogue, Explorateur

Note: une femme ne peut devenir Sans-visage que si elle se déguise en homme.

Yeoman



Description: les yeomen sont les guerriers d'élite issus de la paysannerie bretonnienne. Beaucoup de chevaliers se moquent d'eux, les comparant à de «grosses souris». Cependant, s'il est vrai que la noblesse est beaucoup mieux équipée, les yeomen sont aussi compétents que la plupart des chevaliers du Royaume et s'enorgueillissent à juste titre de leur habileté militaire.

En fait, la majorité des yeomen sont de véritables professionnels, et c'est bien leur dévouement qui les différencie de l'ensemble des hommes d'armes qui les côtoient. En échange de leur service, les yeomen reçoivent une monture et sont chargés des missions de reconnaissance pour lesquelles les chevaliers ne sont pas faits (trop peu de gloire, trop de risques). Certains yeomen finissent par en avoir assez de faciliter la tâche de leurs «supérieurs» et se mettent à leur compte.

La plupart des seigneurs permettent à leurs yeomen de se retirer honorablement après quelques années de service ou une action d'éclat au champ de bataille. D'autres se contentent de déserter, généralement lors d'une mission de reconnaissance; leur seigneur les pensant morts, ils ne s'embêtent habituellement pas à leur donner la chasse.



~ YEOMAN ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences: Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Perception, Résistance à l'alcool, Soins des animaux, Survie
Talents: Camouflage rural, Coups assommants, Force accrue *ou* Résistance accrue, Maîtrise (armes lourdes), Maîtrise (une au choix)
Dotations: hallebarde, une arme au choix, armure moyenne (armure de mailles complète), cheval de selle avec selle et harnais
Accès: Berger gasconnais, Homme d'armes, Mercenaire
Débouchés: Chef de bande, Mercenaire, Pisteur, Sans-visage, Sergent

Note: une femme ne peut devenir Yeoman que si elle se déguise en homme.



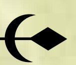


LA CHEVALERIE

« Pour la Dame et le Roy! »

— Cri de guerre bretonnien classique

Chapitre VIII



Parlez à qui que ce soit de la Bretonnie et vous entendrez les éloges de paysages magnifiques, d'une cuisine extraordinaire, de la richesse des nobles et de la pauvreté de la paysannerie, mais tôt ou tard, les chevaliers seront cités. Du plus modeste chevalier errant au Roy en personne, les chevaliers de Bretonnie dirigent et protègent le pays. Sans cette défense acharnée du royaume, la nation aurait depuis bien longtemps succombé aux forces qui l'assaillent.

CONTEXTE CULTUREL

Tout le monde ne peut pas devenir chevalier de Bretonnie. Tout d'abord, il faut être un homme, ou du moins se faire passer pour tel. Du point de vue des Bretonniens, la chevalerie est une affaire d'hommes. L'histoire du royaume ne recense aucune exception à cette règle.

Ensuite, il est nécessaire d'appartenir à la noblesse de Bretonnie. On connaît en revanche trois exceptions à cette loi sur les deux derniers millénaires.

Par contre, toute personne qui remplit ces conditions est automatiquement faite chevalier. C'est ainsi que l'écart entre ce que les chevaliers sont censés représenter et les agissements de tel ou tel noble peut s'avérer énorme. Certains savent tout juste tenir une épée, tandis que d'autres n'ont pour seule notion d'équitation que celle qui dit que l'avant d'un cheval est la partie de la bête qui peut se redresser et pousser des cris stridents. Les chevaliers supposés qui ignorent les principes de la chevalerie sont légion. Néanmoins, l'idéal existe et les nobles qui n'en sont pas dignes sont regardés de haut par leurs pairs. Mais, quel est cet idéal ? Il repose sur trois concepts : la vaillance, la loyauté et la courtoisie.

La vaillance

Le chevalier vaillant est celui qui combat avec bravoure, talent et honneur. La bravoure exige du chevalier qu'il se dresse fièrement devant une adversité supérieure, même si cela paraît parfaitement suicidaire. Mais même les chevaliers bretonniens ont assez de bon sens pour oublier de temps à autre cette vertu, surtout quand personne ne les observe.

Par ailleurs, en tant que plus grands guerriers du royaume, les chevaliers sont censés montrer l'exemple, c'est-à-dire faire preuve de plus de courage que les manants, et assurément plus que des femmes. Certains chevaliers bretonniens qui font face à des mercenaires de sexe féminin particulièrement habiles tentent de prouver leur supériorité de diverses manières, dont la dignité laisse parfois à désirer.

Enfin, les chevaliers doivent combattre honorablement, c'est-à-dire de front. Les armes à projectiles caractérisent les lâches, et les armes à feu, davantage encore. Les chevaliers bretonniens ne considèrent pas que la magie des Damoiselles de la Dame va à l'encontre de l'honneur, contrairement aux autres formes occultes.

La loyauté

La loyauté est un concept un peu plus complexe que l'obéissance. Le chevalier est avant tout loyal envers le Roy, si bien que désobéir aux ordres d'un supérieur direct dans l'intérêt du Roy reste un acte loyal. Mais le supérieur concerné peut décider d'exprimer dans le détail son désaccord vis-à-vis de cette interprétation éthique, par l'intermédiaire de ses troupes.

Les Bretonniens raffolent des histoires tragiques dans lesquelles des chevaliers se retrouvent acculés par leurs engagements envers deux seigneurs différents, qui ne leur laissent aucune possibilité d'agir convenablement, si ce n'est par la mort en tentant l'impossible. Certains chevaliers font d'ailleurs tout pour interpréter le rôle principal de tels récits, auquel cas il leur arrive parfois de recourir à une aide non chevaleresque pour s'extirper de la situation fâcheuse dans laquelle ils se sont eux-mêmes plongés.

La courtoisie

Un véritable chevalier se conduit convenablement en toutes circonstances, y compris sur le champ de bataille. Cela passe par la démonstration de son respect envers les autres chevaliers en laissant à ses supérieurs féodaux l'honneur d'affronter l'adversaire le plus prestigieux. Le niveau de courtoisie dont peut faire preuve un groupe de chevaliers bretonniens lorsqu'il s'agit de désigner celui qui aura le privilège de se mesurer à un sanguinaire de Khorne a de quoi vous arracher une larme. Les peaux-vertes ne méritent bien entendu aucun égard de ce type et sont tout simplement massacrées.

En dehors des combats, les chevaliers ne s'insultent jamais. Il peut leur arriver de suggérer qu'un autre chevalier est ensorcelé, comme

seule explication possible de sa perception de la beauté de telle ou telle femme, mais les insultes directes sont impensables. Cette règle est généralement respectée et les chevaliers bretonniens apprennent à exprimer les offenses les plus blessantes en des termes d'une rare courtoisie. La plupart d'entre eux sont trop stupides pour comprendre l'insulte cachée.

Enfin, les chevaliers sont toujours d'une grande galanterie. Les dames sont les premières à passer les portes, à s'asseoir, à manger, etc. Il faut également les garder de toute menace. Protéger les dames de son château contre toute attaque potentielle est à ce point primordial, que de nombreux chevaliers emplis d'audace se sont retenus de partir à l'assaut des pillards qui sévissaient dans leur région. Les dames n'ont bien entendu pas leur mot à dire : elles mangent les premières et sont honorées, que cela leur plaise ou non, et il leur est absolument interdit de se mettre en danger.

La progression du chevalier

Les chevaliers impériaux entament leur carrière en tant qu'écuyers d'un autre chevalier, mais la voie des chevaliers bretonniens est différente. Lorsqu'il atteint l'âge adulte, ce qui varie d'une famille à l'autre mais se situe toujours entre quinze et vingt ans, le jeune aristocrate est adoubé chevalier errant et envoyé de par le monde pour prouver sa valeur.

Les chevaliers errants sont censés battre le pays, en quête de situations périlleuses qui leur permettront de montrer leur bravoure. Quand c'est réellement le cas, la personne adopte la carrière de Chevalier errant (cf. **Chapitre VII : Personnages et carrières**). Mais certains nobles ont des intérêts différents et empruntent une autre voie.

Les nobles sont soumis à une grande pression sociale les incitant à affronter les dangers de cette période probatoire, si bien que la plupart font au moins l'effort de sauver les apparences. C'est ainsi qu'à longueur d'année, de nombreux jeunes aristocrates sillonnent le pays pour y chercher les ennuis. Ils n'ont bien entendu aucun mal à les trouver, même si, bien souvent, tout est orchestré de leur main.

Le simple fait de parcourir seul les routes de Bretonnie est une activité dangereuse, même pour un chevalier du Graal. Pour un jeune chevalier errant, c'est quasiment synonyme de suicide. Certains chevaliers voyagent seuls pour accroître la gloire de leur périple, mais ils connaissent généralement une fin sordide. La plupart se trouvent cependant des compagnons de voyage, de préférence d'autres chevaliers errants, qui sont issus de la même classe sociale et ont les mêmes soucis. Dans ce cas, tous les compagnons sont aussi incompétents les uns que les autres, c'est pourquoi les chevaliers les plus avisés ou chanceux se joignent plutôt à des aventuriers aux origines et classes sociales diverses. Ils se considèrent alors comme les meneurs naturels du groupe.





Le chevalier reste errant tant qu'aucun noble de Bretonnie ne lui a accordé de statut supérieur. Cela peut se traduire par un fief ou une proposition de service au sein d'un domaine. Certains seigneurs offrent d'ailleurs de telles positions à leur fils, quelques semaines après le début de sa période probatoire, ce qui lui épargne les périls des routes. Arrivé à ce stade, le jeune aristocrate obtient le statut de chevalier du Royaume.

Il est possible de refuser ce statut quand on estime que l'on n'a pas suffisamment prouvé sa valeur. Cela dénote même un honneur certain. Mais si le Roy en personne vous accorde une position de prestige, vous ne pouvez la décliner. Certains chevaliers errants parcourent le pays et affrontent ses dangers jusqu'à recevoir la bénédiction royale. Mais celle-ci n'intervient que lorsqu'un noble se distingue clairement de ses pairs.

En termes de jeu, il n'est pas possible d'entreprendre la carrière de Chevalier du Royaume pour un personnage qui n'a pas reçu un statut chevaleresque. Selon la règle normale, un personnage qui a achevé la carrière de Chevalier errant peut à tout moment entamer celle-ci en dépensant 100 points d'expérience, même s'il a mené d'autres carrières entre-temps. Nombreux sont les Chevaliers errants qui passent par une ou plusieurs carrières avant de se faire Chevaliers du Royaume.

Tous les nobles qui portent le titre de chevalier du Royaume n'ont pas adopté la carrière correspondante, de la même manière que certains aristocrates de l'Empire n'ont pas choisi la carrière de Noble. Il est cependant cohérent de proposer une position supérieure à un Chevalier errant qui a achevé sa carrière, et la plupart des nobles entreprennent alors la carrière de Chevalier du Royaume. C'est ainsi la carrière la plus courante pour les chevaliers de ce rang.

Les chevaliers du Royaume ont des responsabilités qui les empêchent de chevaucher en quête d'aventure. Mais les chevaliers qui sont au service d'un seigneur sont souvent dépêchés pour contrer une menace ou enquêter sur des rumeurs, tandis que l'aventure vient directement à la rencontre de ceux qui ont leur propre fief.

LA QUÊTE DU GRAAL

Les chevaliers du Royaume peuvent choisir de partir en quête du Graal, dans l'espoir de rencontrer la Dame du Lac en personne et de boire au calice sacré. Tout le monde peut entreprendre une telle quête, mais pour avoir la moindre chance de réussite, il est nécessaire de se tourner vers la carrière de Chevalier de la Quête, ce qui n'est possible que si le personnage a achevé celle de Chevalier du Royaume. La Dame est plutôt exigeante dans le choix de ses représentants, ce qui, en termes de jeu, se traduit par le plan de carrière.

Un chevalier qui fait vœu de Quête renonce à ses devoirs vis-à-vis de son seigneur, en faveur de ses devoirs envers la Dame. En guise de symbole, il renonce à la lance d'arçon pour combattre avec une arme à deux mains. Les chevaliers attachés à une maison se contentent de quitter leur seigneur. Il s'agit d'un acte parfaitement honorable, qui cause un tort certain au seigneur, ce qui en fait la meilleure manière de se débarrasser de ses engagements vis-à-vis d'un noble que l'on apprécie peu. Les chevaliers qui ont leur propre fief désignent un intendant qui sera chargé d'en prendre soin en leur absence. Un certain nombre de récits content les abus perpétrés par de tels administrateurs et le retour du chevalier du Graal nouvellement promu qui vient remettre de l'ordre.



Les chevaliers de la Quête ont le même genre de préoccupations que les chevaliers errants, si ce n'est qu'ils cherchent des signes que la Dame aurait pu laisser sur leur chemin pour leur indiquer la voie ultime. La Dame porte un véritable intérêt aux chevaliers de la Quête les plus sincères, qui se rendront compte que les dangers qu'ils affrontent suivent une cohérence certaine. La dernière épreuve de tout chevalier de la Quête n'est autre que le Chevalier de Sinople, ce serviteur de la Dame qui défie ces hommes si désireux de montrer leur valeur. Ceux qui sortent victorieux de cet affrontement ne tardent pas à se retrouver devant leur déesse.

Les chevaliers du Graal



Les chevaliers du Graal sont les parangons de la chevalerie bretonnienne. Ils sont plutôt rares, mais comme ils sont souvent sur la route, la plupart des Bretonniens en ont déjà rencontré au moins un. Pour la paysannerie, ces hommes sont considérés comme des saints vivants, et la noblesse adopte une attitude presque aussi révérencieuse. Les chevaliers du Graal font partie des plus grands combattants du Vieux Monde. Ils sont également d'une noblesse authentique, sans exception, et illustrent toutes les vertus de la chevalerie.

Il arrive qu'un chevalier du Graal réintègre la hiérarchie féodale. Dans ce cas, l'élu de la Dame ne saurait prêter serment d'allégeance à un seigneur qui n'est pas lui-même chevalier du Graal, et le seul suzerain qu'ils peuvent servir en se rattachant à sa maison n'est autre que le Roy en personne. Le Roy de Bretonnie étant systématiquement un chevalier du Graal, la plupart des chevaliers de la Dame jurent directement fidélité au souverain de leur nation. Ils se gardent ainsi de l'éventualité de la situation délicate qui se présente lorsque l'héritier d'un chevalier du Graal n'est pas lui-même détenteur de ce titre prestigieux.

Mais de nombreux chevaliers du Graal préfèrent rester à l'écart de la société. Certains s'établissent au sein d'une chapelle du Graal, dont ils assurent la protection. D'autres partent battre le pays, à l'instar des chevaliers errants, pour redresser les torts dont ils croisent la route. Il s'agit là des chevaliers qui ont le plus de chances d'attirer les pèlerins du Graal.

Personne ne se permet de remettre en question les décisions d'un chevalier du Graal. Si celui-ci choisit de fraterniser avec des manants ou des étrangers, c'est qu'il a une bonne raison. C'est ainsi que ces hommes peuvent mener une vie d'aventurier sans contrainte.




LA NOBLESSE

La plupart des chevaliers rêvent de devenir propriétaires terriens. Détenir des terres est synonyme de sécurité financière, de statut et d'indépendance. En théorie, cela entraîne également des responsabilités vis-à-vis du fief, ainsi que des hommes et femmes qui y sont associés. Certains chevaliers héritent de leurs terres, mais d'autres doivent se démener pour réaliser leur rêve. Les personnages joueurs peuvent, eux aussi, nourrir de telles ambitions.

Il vaut mieux que les personnages joueurs ne soient pas héritiers, pour qu'ils aient à s'échiner s'ils veulent acquérir quelque terre. Les actes héroïques dignes d'un chevalier suscitent l'intérêt des nobles de haut rang et il se trouve que c'est justement là le quotidien des aventuriers. Certains chevaliers manœuvrent pendant des années à la cour pour mettre la main sur un fief, mais un PJ qui évolue dans un univers d'aventures périlleuses obtiendra plus souvent une telle faveur par des actes d'une grande bravoure.

Quand un joueur souhaite que son personnage devienne noble foncier, c'est au meneur de jeu d'adapter la campagne à cette éventualité. Mais il lui faut également penser à la manière dont l'histoire va évoluer une fois que le personnage aura son fief. Dans certains cas, cela se traduira simplement par la fin de la campagne ; un beau domaine situé dans une région sûre et paisible suffit à justifier pourquoi un fier aventurier met un terme à sa carrière.

S'il n'a pas l'intention de tirer sa révérence, le personnage doit pouvoir continuer à mener une vie périlleuse tout en gardant un œil sur son fief. Il est également important que les autres personnages puissent l'accompagner. Voilà pourquoi un fief frontalier soumis aux assauts répétés de quelque force sinistre peut s'avérer intéressant.

Les premiers scénarios peuvent mener naturellement à une telle situation. Si les personnages se battent contre les orques d'un versant de l'Orquemont, il est tout à fait normal que le chevalier se voie conférer un fief attenant, pour poursuivre l'affrontement. On peut également imaginer que le chevalier démasque un seigneur ligué avec une secte du Chaos, auquel cas il se voit accorder un fief, à condition de s'engager à éradiquer la coterie qui le souille.

Une fois qu'un chevalier est propriétaire d'un fief, le ton de la campagne va évoluer pour mettre l'accent sur le fait qu'il a désormais un domaine à défendre. Deux techniques permettent ceci sans sacrifier l'intérêt de l'aventure.

Vous pouvez tout d'abord mener de courtes aventures, qui peuvent prendre moins d'une séance de jeu, dans lesquelles le chevalier gère les soucis que connaissent les propriétaires terriens du Vieux Monde. Cela peut aller d'accusations de sorcellerie aux réponses à apporter quand une famille enfante un mutant ou quand une rixe éclate à cause d'un différend sur la désignation des meilleurs navets. Certaines situations donneront lieu à des scènes comiques, d'autres, à de véritables tragédies, mais toutes doivent contribuer à mieux définir le site qui constitue la demeure du personnage.

L'autre approche revient à provoquer des aventures aux alentours du fief, sachant que les menaces principales doivent concerner le domaine et ses habitants. Cela ouvre alors plusieurs possibilités, car les personnages ne peuvent ignorer ces dangers et subiront directement les conséquences de leurs actions. C'est ainsi qu'ils auront de bonnes raisons de s'occuper des fuyards après le démantèlement d'une base orque, plutôt que de se contenter de passer à l'aventure suivante.

Au bout d'un moment, les joueurs auront probablement envie de passer à autre chose. Le chevalier peut décider de partir en quête du Graal, désigner un intendant et reprendre une existence de périples et d'aventures. S'il est déjà chevalier du Graal, c'est encore plus simple : il lui faut juste décider qu'il est temps pour lui de partir redresser les torts. Il ne faut pas oublier que tout ceci est un jeu et que les responsabilités des PJ n'ont d'intérêt que si elles divertissent les joueurs.

~ JOUER LA QUÊTE ~

La mission d'un chevalier de la Quête doit apparaître comme un épisode clef de la carrière du personnage. Elle doit lui rapporter suffisamment de points d'expérience pour achever la carrière de Chevalier de la Quête et lui permettre d'accéder à celle de Chevalier du Graal, mais guère plus. Les aventures correspondantes ne doivent pas se limiter à vaincre quelques bandes isolées de peaux-vertes.

Incidence

Il existe deux types d'implications, qui correspondent à deux styles de jeu différents. Dans le premier, le chevalier de la Quête découvre et éradique une menace importante pour la nation bretonnienne. Il peut s'agir d'une secte du Chaos, d'un seigneur de guerre orque ou de bestigors qui se rassemblent pour former une harde. Dans le second, le déroulement de la quête met le chevalier en face de ses faiblesses ou de ses erreurs passées. C'est par exemple le cas d'un personnage qui n'a pas su défendre un village contre un assaut orque et qui se retrouve à devoir protéger une autre communauté contre une horde d'hommes-bêtes. C'est aussi la situation d'un chevalier ayant tendance à perdre son sang-froid, qui doit négocier avec diplomatie pour que deux nobles, qui se détestent cordialement et n'éprouvent que mépris à son égard, finissent par faire la paix.

La quête se déroule sur plusieurs séances de jeu centrées sur le même personnage. Les autres PJ peuvent être concernés, mais leur rôle consiste essentiellement à suivre le chevalier dans sa mission. Si le chevalier de la Quête dévoile une menace pour le pays au grand jour, cela ne posera aucun souci, car c'est là le lot des aventuriers. S'il doit surmonter ses faiblesses, les autres personnages risquent de se sentir à l'écart. La meilleure chose à faire reste de parler avec les joueurs pour leur demander ce qu'ils préféreraient.

La confrontation finale

La dernière partie de la quête, la confrontation avec le Chevalier de Sinople et la rencontre avec la Dame, ne concerne que le chevalier de la Quête. Il vaut mieux la jouer dans le cadre d'une séance entre le meneur et le joueur concerné. Le combat contre le Chevalier de Sinople peut n'être que purement symbolique si le personnage a déjà sauvé la Bretonnie d'un grand péril. Il peut également s'agir d'une épreuve visant à déterminer si le chevalier a dominé ses faiblesses. Arrivé à ce stade, le PJ ne devrait pas échouer.

L'étoffe des héros

Interprétez la rencontre avec la Dame avec autant d'emphase que possible. La lumière surgit de nulle part, la Dame, d'une beauté éblouissante, traverse un lac à la surface aussi lisse qu'un miroir, et tandis que le personnage boit au Graal, il perçoit le monde entier dans toute sa vérité.

L'effet n'est pas toujours facile à provoquer. Une bonne astuce consiste à donner des références au joueur. Le chevalier de la Quête entend de nombreux récits des rencontres entre les plus grands héros du royaume, notamment les Compagnons du Graal, et la Dame et le Chevalier de Sinople. Sa propre rencontre reprendra des éléments spectaculaires de ces histoires, si bien qu'il comprendra clairement qu'il entre à son tour dans la légende.








LA MONTURE DU CHEVALIER

Les chevaliers bretonniens sont des guerriers montés et rares sont ceux qui daignent aller à pied. C'est ainsi que la monture du chevalier lui est très précieuse. Nombreux sont ceux qui semblent davantage se soucier de leur cheval que de leur épouse ; un sujet récurrent, quoique proscrit, dans les tavernes du pays. Mais il y a une raison à cet attachement : la vie du chevalier dépend de son cheval à chaque fois qu'il va au combat. Une monture qui craint ou n'apprécie pas son maître est synonyme de défaite. La plupart des chevaliers s'assurent donc que leur cheval est bien nourri et bien soigné, avant même de penser à ces questions pour leur propre personne. Certains ont un valet ou un écuyer qui les aide dans cette entreprise, mais la plupart y participent activement, ne serait-ce que pour renforcer le lien avec la monture.

Cette confiance permet au chevalier de pousser son cheval à réaliser de véritables prouesses. Cela se traduit en termes de jeu de deux manières. Tout d'abord, le chevalier peut puiser dans ses points de Destin et de Fortune pour les actions de sa monture, plutôt que pour les siennes. Ensuite, il peut dépenser des points d'expérience pour que son cheval acquière des promotions. Les carrières accessibles sont indiquées dans la description des différents types de monture que vous trouverez plus loin. Le bon sens doit tout de même primer : une valeur de CT n'a pas grand intérêt pour un cheval.

Cheval de guerre bretonnien

Les chevaux de guerre bretonniens équivalent à d'excellents destriers (cf. page 231 de *WJDR*). Leur robe peut être de n'importe quelle nuance concevable pour un cheval. Ils sont grands au garrot et présentent une queue et une crinière naturellement longues. La plupart des chevaliers préfèrent tresser tous ces poils de rubans et d'amulettes, pour éviter d'être entravés dans le feu de l'action.



Un destrier qui sert un chevalier bretonnien peut entreprendre la carrière de Brute.

Pégase



Les pégases sont détaillés dans le *Bestiaire du Vieux Monde*, aux pages 57 et 105. Il s'agit de créatures nobles et élégantes, particulièrement appréciées des chevaliers qui misent sur l'agilité et la stratégie plutôt que sur la force brute. Ils sont plus fiers et intelligents que de simples chevaux, mais se montrent plus tolérants envers leurs congénères et les humains. Certains seigneurs ont même créé des unités entières de chevaliers pégases.

La plupart des chevaliers qui ont l'intention de monter un pégase entament eux-mêmes leur éducation alors qu'ils ne sont que poulains. Il faut environ un an avant que le pégase accepte un cavalier. Il n'est cependant pas nécessaire de s'y consacrer à temps complet, si bien qu'un chevalier peut continuer à partir à l'aventure, auquel cas il confie la bête à d'autres personnes pendant ces épisodes. La plupart de ces poulains se vendent aux alentours de 1 000 co. Il reste cependant possible, pour celui qui en a la force, de s'aventurer dans les montagnes pour en trouver un.

Les pégases peuvent entreprendre la carrière de Chef. Ceux qui ont au moins dix promotions sont appelés pégases royaux. Les personnes qui ne chevauchent pas ce type de montures pensent souvent que les pégases royaux constituent une espèce à part, mais tel n'est pas le cas.

Hippogriffe



Les hippogriffes sont également décrits dans le *Bestiaire du Vieux Monde*, pages 58 et 97. Ces créatures sont aussi violentes que terrifiantes, et seuls quelques chevaliers peuvent les monter, le plus célèbre d'entre eux étant le Roy Louen Cœur de Lion. Ils n'ont aucune patience avec les hommes, les chevaux, les autres hippogriffes et tout ce qu'ils sont susceptibles de dévorer. C'est ainsi qu'il n'existe aucune unité de chevaliers hippogriffes.

L'hippogriffe doit être élevé par le chevalier en personne, alors qu'il n'est encore qu'un poussin. Le noble ne peut être aidé dans cette entreprise, car sinon, l'hippogriffe n'acceptera jamais qu'il le monte. Même les jeunes hippogriffes sont parfaitement en mesure de se défendre, si bien qu'il reste possible de les emmener avec soi à l'aventure. En outre, l'éducation de la bête constitue souvent une aventure à elle seule. Une fois par mois, le chevalier doit réussir un **test de Dressage**. S'il échoue, les choses vont se gâter et il devra surmonter une situation très délicate.

L'élevage d'un hippogriffe demande environ un an et apparaît comme possible pour un personnage joueur. La présence d'un hippogriffe dans un groupe peut causer des complications parfois très mouvementées, mais elle doit se fondre avec le reste de la campagne pour permettre à celle-ci d'avancer. Il est intéressant que le chevalier se démène pour maîtriser sa monture, mais cela ne doit pas nuire au plaisir de jeu.

Un hippogriffe dûment formé peut se lancer dans la carrière de Chef.






LES VERTUS CHEVALERESQUES

Les chevaliers de Bretonnie aspirent à un ensemble de vertus, illustrées chacune par l'un des Compagnons du Graal. En termes de jeu, chaque vertu est représentée par un talent. Tous les Chevaliers errants prennent le même talent: Vertu du chevalier. Les Chevaliers du Royaume doivent ensuite choisir celle des quatorze vertus qu'ils vont représenter et le talent correspondant, afin d'achever leur carrière. Les Chevaliers de la Quête prennent la Vertu de la Quête, tandis que les Chevaliers du Graal doivent sélectionner la vertu du Graal correspondant à la vertu pour laquelle ils ont opté en tant que Chevaliers du Royaume.

Vertu du chevalier

Description: vous pouvez faire appel à la Dame du Lac et à ses grâces, telles qu'elles sont détaillées à la rubrique **Les Dons de la Dame**, page 39. Seuls les chevaliers bretonniens peuvent choisir ce talent, qui n'est utile que pour des personnages dotés de points de Fortune.

Un personnage qui souhaite prendre d'autres Vertus chevaleresques doit tout d'abord choisir le talent de Vertu du chevalier.

Vertu du chevalier impétueux

Baudouin de Brionne était toujours en première ligne sur le champ de bataille. Personne ne croisait le fer avec l'ennemi avant lui.

Description: effectuer une charge ne vous demande qu'une demi-action. En plus des +10% en Capacité de Combat normalement attribués par cette action, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de dégâts correspondant. Toutes les conditions liées à la charge s'appliquent.

Vertu de confiance

Carléond de Couronne était prêt à défier n'importe quel adversaire en combat singulier. Telle était sa foi en ses capacités martiales.

Description: lorsque vous êtes engagé au combat, vous pouvez «défier» un adversaire au prix d'une action complète. La plupart du temps, la cible du défi n'est pas obligée de le relever (même si la plupart le font). Seuls ceux qui sont dotés de la Vertu du chevalier sont tenus d'accepter. Tant que dure le combat, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts au combat au corps à corps. Vous ne pouvez défier un autre adversaire au cours d'un même combat, à moins d'avoir vaincu le premier ou d'avoir fui l'affrontement.

Vertu de la discipline

Rien n'intimidait Marcus de Bordeleaux; il se rendait sur le champ de bataille quelle que fût l'adversité.

Description: vous n'êtes pas plus vulnérable quand vous vous retrouvez en sous nombre. Grâce à ce talent, vous annulez tous les bonus que vos adversaires pourraient tirer en Capacité de Combat du fait du surnombre. (Normalement, plusieurs assaillants qui s'en prennent à la même cible réduisent le niveau de difficulté de l'attaque, comme le montre la **Table 6–2: modificateurs de difficulté liés au combat**, page 131 de *WJDR*). Ce talent n'a aucun effet sur les autres bonus de la table.

Vertu du devoir

Thierry de Lyonesse était le plus loyal de tous les Compagnons et combattait toujours au côté de son suzerain.

Description: vous pouvez prêter serment d'allégeance à un maximum de trois personnes. Quand vous combattez à leurs côtés, elles bénéficient chacune d'un bonus de +5% en Capacité de Combat. Si l'une d'elles n'est pas présente lors du combat, vous subissez vous-même un malus de –10% en Capacité de Combat.

Vertu d'héroïsme

Gilles de Bastogne était connu comme un grand pourfendeur de monstres gigantesques.

Description: lorsque vous infligez un total de dégâts supérieur à 10 lors d'une attaque au corps à corps, vous réussissez automatiquement un coup critique, même si la cible n'est pas réduite à 0 points de Blessures. La valeur critique correspond aux dégâts infligés moins 10 (+1 pour 11 points, +4 pour 14 points, etc.). Lorsque les règles normales vous accordent un coup critique plus important, ignorez les effets de ce talent. Vous ne pouvez bénéficier des avantages de cette vertu lorsque vous maniez une arme magique.

Vertu de l'idéal

Landouin de Moussillon était le chevalier consommé: noble au cœur pur, au bras infaillible et à la grande sagesse. Hélas, le Moussillon est tombé bien bas.

Description: vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Attaques quand vous êtes en sous nombre au corps à corps.

Vertu de la joute

Folgar d'Artenois était redoutable une lance entre les mains.

Description: vous bénéficiez d'un bonus de +10% en CC quand vous maniez la lance d'arçon.

Vertu de noble dédain

Frédémond d'Aquitanie ne manquait jamais d'exprimer son mépris à ceux qui usaient d'armes sournoises et lâches plutôt que de s'exposer au combat.

Description: vous bénéficiez d'un bonus de +10% en Capacité de Combat lorsque vous affrontez des personnes qui ont utilisé une arme de tir contre vous ou l'un de vos alliés. Vous subissez un malus permanent de –10% en Capacité de Tir en raison de votre aversion pour ces méthodes de couard (apportez la modification à votre profil de base).

Vertu du pénitent

Cordouin de L'Anguille ne se remit jamais de la perte de sa bien-aimée, maudite par une sorcière, mais il répondait toujours vaillamment à l'appel du combat.

Description: vous ne pouvez vous servir d'objets magiques et le cheval est la seule monture qui vous soit permise. Toute arme est considérée comme magique entre vos mains, et la valeur critique de tout coup critique qui vous est infligé est réduite de 1. Un coup critique d'une valeur de 0 reste sans effet.

Vertu de pureté

Rademond de Quenelles était le plus vertueux des champions de la Dame, dont il défendait l'honneur lors de chaque bataille.

Description: vous pouvez invoquer les Dons de la Dame sans prendre le temps de prier. Par ailleurs, vous bénéficiez d'un point de Fortune supplémentaire par jour.

Vertu de sollicitude

Martrud de Montfort a toujours défendu les paysans, qui l'adoraient en retour.

Description: vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Sociabilité quand vous avez affaire à des paysans bretonniens. Les autres chevaliers ne vous regardent pas de haut lorsque vous vous adressez à des manants. Ils peuvent en revanche penser que vous avez choisi une voie contestable.

Vertu de stoïcisme

Lombard de Gasconnie ne fléchissait jamais devant les plus grandes terreurs, et sa vaillance armait ses alliés de courage.





Description: vous pouvez rejouer tout test de Peur ou de Terreur manqué, ainsi que tout test visant à résister à l'Intimidation. Si le second jet est réussi, l'échec de départ est ignoré.

Vertu de témérité

Agilgar de Parravon excellait dans l'art de retourner contre l'ennemi la force déployée par celui-ci.

Description: si le bonus de Force de l'adversaire est supérieur au vôtre, référez-vous à cette valeur pour déterminer les dégâts infligés.

Vertu du tempérament chevaleresque

Beren de Gisoreux ne perdait pas de temps pour achever ses adversaires, frappant deux fois avant qu'ils eussent le temps de répliquer.

Description: si vous parvenez à blesser un adversaire à l'issue d'une charge, vous pouvez aussitôt effectuer une attaque supplémentaire contre la même cible. Cette nouvelle attaque ne demande aucune action supplémentaire, mais pour le reste, elle est traitée comme une attaque standard. Vous n'êtes pas obligé d'effectuer cette attaque (si, par exemple, votre adversaire est déjà mort). Le bonus de +10% en Capacité de Combat que confère la charge ne s'applique pas à l'attaque supplémentaire.

Vertu de la Quête

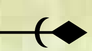
Ce talent s'accompagne d'un certain nombre d'effets, qui ne s'appliquent cependant que tant que le personnage mène la carrière de Chevalier de la Quête. S'il achève la carrière et qu'il passe à autre chose, ou qu'il l'abandonne pour entreprendre une autre carrière de base, les effets du talent cessent d'agir. S'il termine la carrière pour devenir Chevalier du Graal, il perd toute trace du talent, mais les points d'expérience dépensés pour son acquisition ne sont pas regagnés. S'il ne fait que renoncer à la carrière, il garde le talent, et ses effets s'appliqueront de nouveau s'il décide de redevenir Chevalier de la Quête.

Description: vous subissez un malus de –50% en Capacité de Combat lorsque vous employez une lance d'arçon. Les Chevaliers de la Quête renoncent à cette arme et ceux qui ont cette vertu n'enfreignent pas aisément cet engagement.

Vous recevez des visions qui guident votre quête. Ces images vous mènent vers les sites que vous devez traverser, ce qui se traduit généralement par divers périls.

À tout moment, vous pouvez faire appel à votre détermination pour vous sortir de situations délicates. Au prix d'une demi-action, vous pouvez dépenser 1 point de Fortune pour vous soigner de 1d10 points de Blessures (sans dépasser votre maximum habituel).

Les vertus du Graal



Les vertus du Graal ne sont accessibles qu'aux Chevaliers du Graal. Elles sont sensiblement plus déterminantes que les vertus chevaleresques et contribuent largement au respect que les Bretonniens vouent aux Chevaliers du Graal. Les effets de la vertu chevaleresque du personnage



restent applicables, sachant qu'un Chevalier du Graal ne peut prendre que la vertu du Graal qui correspond à sa vertu chevaleresque.

Vertu du Graal du chevalier impétueux

Description : vous pouvez effectuer deux charges dans un même round. La limite habituelle (une seule charge par round) n'a plus cours. Toutes les autres règles concernant la charge s'appliquent.

Vertu du Graal de confiance

Description : tant que vous participez à un « défi » (cf. Vertu de confiance), tous les adversaires qui ne sont pas concernés doivent réussir un **test de Capacité de Combat Très difficile (–30%)** chaque fois qu'ils souhaitent vous frapper. Vous subissez ce même malus si vous tentez d'attaquer une cible autre que l'adversaire défié (tant que ce dernier n'est pas tombé). En outre, vous bénéficiez d'un bonus de +10% en Endurance contre toute attaque qui vous atteint.

Vertu du Graal du devoir

Description : quand vous combattez aux côtés de ceux que vous vous êtes engagé à défendre (cf. Vertu du devoir), ils bénéficient pour la durée du combat d'un bonus de +1 à leur valeur d'Attaques et d'un autre, de +10%, en Force. Si l'une de ces personnes est absente, vous subissez quant à vous un malus de –10% en Force et en Endurance.

Vertu du Graal de discipline

Description : lorsque vous effectuez une attaque rapide alors que vos adversaires sont en surnombre (au moins 2 contre 1), votre valeur d'Attaques augmente de +1.

Vertu du Graal d'héroïsme

Description : si vous infligez des dégâts à un adversaire, les points de Blessures qui lui sont retirés augmentent d'un nombre égal à ses points d'Armure pour la zone concernée. Dans les faits, cela signifie que si le bonus d'Endurance et l'armure de la cible suffisent à réduire les dégâts à 0, vous ne la blessez pas, mais si tel n'est pas le cas, son armure ne lui est d'aucune utilité.

Vertu du Graal de l'idéal

Description : vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en Capacité de Combat et en Force (apportez les modifications à votre profil de base).

Vertu du Graal de la joute

Description : entre vos mains, toutes les lances d'arçon sont considérées comme des armes magiques infligeant BF+2 dégâts. Elles perdent également l'attribut épuisante. Si vous utilisez une lance d'arçon magique, les dégâts associés augmentent de +1 et elle perd également l'attribut épuisante, le cas échéant.

Vertu du Graal de noble dédain

Description : doublez la valeur critique de tous les coups critiques que vous infligez aux adversaires qui ont utilisé une arme de tir contre vous ou l'un de vos alliés.

Vertu du Graal du pénitent

Description : vous pouvez inverser le résultat des dés des coups critiques qui vous sont infligés. Ainsi, lorsque votre adversaire, bénéficiant d'une valeur de critique de +5, obtient 58 sur les dés, soit un résultat de 8 (grave mutilation), vous pouvez intervertir les dés, ce qui donne 85, soit un résultat de 6, réduisant ainsi l'importance de la blessure.

Vertu du Graal de pureté

Description : vous n'avez pas besoin de dépenser de point de Fortune pour invoquer les Dons de la Dame, ce que vous pouvez faire automatiquement avant tout affrontement.



Vertu du Graal de sollicitude

Description : quand vous êtes à la tête de paysans bretonniens, vous êtes le premier à effectuer les tests de Peur et de Terreur. En cas de réussite, les paysans n'ont pas besoin de jouer le test. En cas d'échec, ils font leur propre test, selon la règle normale. Par ailleurs, vous pouvez dépenser 2 points de Fortune lorsque vous faites appel aux Dons de la Dame, de manière à ce que leurs effets s'étendent aux paysans qui sont sous vos ordres. Le nombre de paysans que vous pouvez ainsi guider est égal à votre valeur de Force Mentale.

Vertu du Graal de stoïcisme

Description : vous êtes immunisé contre la Peur et la Terreur, et il est impossible de vous intimider. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests visant à résister aux effets magiques qui affectent l'esprit.

Vertu du Graal de témérité

Description : vous ne pouvez subir de dégâts d'un adversaire tant que vous ne l'avez pas vous-même blessé. Cet avantage est perdu si vous passez plus d'un round engagé au corps à corps contre cet adversaire sans effectuer au moins une action d'attaque. Dès que vous avez blessé l'adversaire, il peut à son tour vous infliger des dégâts.

Vertu du Graal du tempérament chevaleresque

Description : quand vous effectuez une charge, l'attaque intervient à la fin d'une attaque rapide, au lieu d'une attaque standard. Toutes les attaques exécutées dans le cadre de la charge bénéficient d'un bonus de +10% en Capacité de Combat. La vertu du tempérament chevaleresque s'applique à toutes ces attaques.







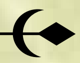



L'ANGUILLE SOUS ROCHE

« Pourquoi ne se sont-ils pas noyés comme tout le monde ? »

—Sir Enguerrand

Chapitre IX



Cette aventure est conçue pour présenter la Bretonnie aux joueurs et aux personnages. Deux types de groupes sont susceptibles de s'intéresser à ce genre de scénario. C'est le cas d'aventuriers débutants dont la plupart sont bretonniens. Dans cette optique, la présentation sera surtout à l'attention des joueurs. Mais l'histoire peut également convenir à un groupe d'aventuriers confirmés originaires de l'Empire, fraîchement arrivés en Bretonnie. Dans un cas comme dans l'autre, L'Anguille apparaît comme un site idéal pour débuter, car elle est à la fois une ville importante et un port accueillant de nombreux visiteurs étrangers. Vous trouverez deux types de profil dans les pages qui suivent : « Débutants » et « Vétérans ». Le premier s'adresse à des personnages qui entament leur première carrière, tandis que le second concerne des héros qui en sont à leur troisième.

La structure de l'aventure est la même pour les deux types de groupe, mais les menaces rencontrées n'ont pas grand-chose à voir.

Les aventuriers se sont rendus à L'Anguille. Leur discussion à la taverne est interrompue par l'intrusion de la mer, dans l'établissement ! Ces marées un peu plus hautes que les autres viennent parfois perturber la ville. La situation devrait pousser les personnages à mettre objets et clients de la taverne à l'abri. Ce faisant, ils trouvent le corps d'un mutant. Puis, ils en découvrent quatre autres. L'enquête qui s'ensuit les mène jusqu'à une chapelle secrète de Nurgle, où une demi-douzaine de paysans prisonniers sont encore en vie. Tous viennent du même village.

Par un biais ou l'autre, les personnages parviennent au village, où ils découvrent que le seigneur est un tyran auquel s'oppose une bande d'herrimaults. Ils trouvent également la base de la secte de Nurgle. Lors de l'affrontement final, ils renversent le seigneur corrompu avec l'aide d'un chevalier bretonnien, aussi noble de rang que de cœur.

HUMIDE DÉJEUNER

Les personnages joueurs débutent l'aventure à la *Boussole Brisée*, auberge proche des quais de L'Anguille. Pour l'essentiel, il s'agit d'un établissement des plus classiques. Mais Gaston d'Aberre, l'aubergiste, est connu pour sa tolérance à l'égard de tous les peuples du Vieux Monde, si bien que même les Norses et les Arabes se plaisent ici. C'est ainsi que tout groupe un peu bigarré qui se rend à L'Anguille est orienté vers cet établissement. Et il se trouve que les groupes d'aventuriers sont presque toujours disparates.

Les PJ se trouvent tous dans la salle principale, mais ne se connaissent pas forcément. Si tel n'est pas le cas, le manque de place les a réunis à la même table. Si les joueurs interprètent de nouveaux personnages, c'est l'occasion rêvée pour leur faire présenter leur héros en puissance.

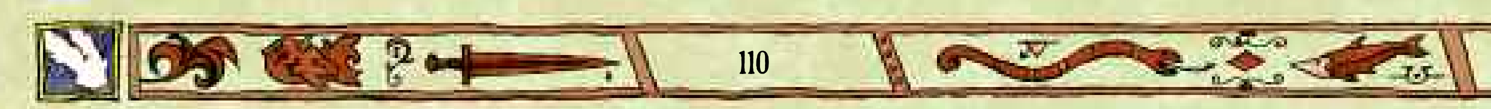
Accordez un **test de Perception** à tout le monde. Tout personnage qui le réussit remarquera un changement dans la rumeur qui provient de l'extérieur, comme une urgence croissante. Les autres n'entendront rien de particulier. Les personnages qui cherchent à en savoir plus pourront effectuer un **test d'Intelligence**. Pour ceux qui mènent une carrière de marin (tout ce qui va du Batelier au Contrebandier), le test est **Très facile (+30%)**, tandis qu'il est **Assez difficile (–10%)** pour ceux qui ont une piètre connaissance de la mer. En cas de réussite, le personnage comprend qu'une marée particulièrement haute arrive à grand pas et que les gens s'empressent de déplacer leurs effets au dernier étage des bâtiments.

Un aventurier qui manque ce test pourra toujours tenter un **test de Perception Facile (+20%)** quelques minutes plus tard, au moment où l'eau pénétrera dans l'auberge et commencera à imbiber ses bas-de-chausses. Ceux qui échouent à tous ces tests ne remarqueront rien avant que les autres clients ne les sortent de leur torpeur d'un air moqueur (sans oublier qu'un personnage aussi « vigilant » devrait se poser des questions sur ses talents d'aventurier).

Si les PJ remarquent la marée à la première occasion, ils auront le temps de mettre leurs affaires à l'abri avant que les problèmes ne surviennent vraiment. S'ils ne décèlent rien avant l'arrivée de l'eau dans l'auberge, il leur faudra choisir ce qu'ils emportent avec eux.

Ajuster la difficulté

Pour des personnages débutants, tous les tests détaillés dans ce qui suit sont **Faciles (+20%)**. Pour des vétérans, ils sont **Assez difficiles (–10%)**. À vous de décrire la scène pour que tout paraisse plus délicat dans le cas de PJ expérimentés.



Objets refoulés par la mer

Tandis que la marée monte, divers soucis se précisent. Les aventuriers sont témoins de certains de ces événements. Les deux premiers (**Les ordres viennent d'en haut** et **Le chevalier aux mains sales**) sont primordiaux pour l'aventure, tandis que les autres sont optionnels et à employer (ou non) selon le groupe et ses actions.

N'oubliez pas qu'il s'agit juste d'une marée importante, et non d'un raz-de-marée. L'eau monte plutôt lentement, et n'afflue violemment que lorsqu'elle surmonte un obstacle important et qu'elle peut se déverser en contrebas. Les adultes ne risquent pratiquement rien, mais leurs biens sont nettement moins à l'abri.

Les ordres viennent d'en haut

Alors que les personnages sont en train de patauger dans l'eau, ils sont hélés en langue bretonnienne depuis un balcon donnant sur la rue.

> ***«Hé! Vous là-bas! Sortez ce chariot de la ruelle! Il bloque tout!»***

La personne qui aboie ces ordres est vêtue d'une courte tunique bleue, de braies rouges et d'une cape blanche tailladée. Cet homme semble avoir trente-cinq ans environ et présente une solide carrure de guerrier. Quiconque possède Connaissances générales (Bretonnie) reconnaîtra aussitôt un noble, car les lois somptuaires ne permettraient à aucun roturier de se vêtir de la sorte.

Déplacer le chariot demande un **test de Force**, un bonus de +10% étant accordé par personnage participant en plus du premier, jusqu'à un maximum de +30%. Si l'opération est couronnée de succès, les gens pourront transporter plus rapidement leurs biens. Les personnages ne manqueront pas de remarquer que l'aristocrate reste sur son balcon, se contentant de donner des instructions aux gens d'en bas.

Après cela, les aventuriers vont être témoins d'une autre scène qui va mobiliser leur attention et éviter qu'ils ne s'adressent au noble (cf. **Rencontres optionnelles**, plus bas).

Le chevalier aux mains sales

Cette rencontre fonctionne d'autant mieux si les aventuriers ont manqué un test. S'ils se montrent trop efficaces, il suffit que quelque chose intervienne non loin d'eux au moment où ils sont accaparés par les mesures d'urgence. Il peut par exemple s'agir d'un gros tonneau qui déboule dans leur direction dans la rue immergée.

Au moment opportun, un homme trempé, couvert de boue, mais souriant, se précipite vers eux pour les aider. Il réussit le test nécessaire pour maîtriser la situation et s'assure que le danger est écarté. Il ajoute quelque chose du genre «Bien. Allez, c'est pas tout ça, y'a encore beaucoup à faire. Continuez comme ça!», avant de repartir dans les flots.

CE N'EST PAS COMME ÇA QU'ON BÂTIT UNE VILLE!

Des joueurs pointilleux pourront se demander comment une si grande partie de L'Anguille peut rester aussi vulnérable aux marées. En réalité, de telles marées ne se présentent qu'une fois par décennie et le quartier inondé n'est pas particulièrement riche. Les habitants se contentent d'affronter ces catastrophes quand elles se présentent, le plus gros de la ville étant bâti suffisamment haut pour y échapper.






Au prix d'un **test de Perception**, les personnages pourront noter que, sous la boue, sa tunique est blanche avec des broderies rouge et bleu, et que ses braies sont bleu foncé. Il s'agit encore une fois assurément d'un noble. Il ne s'est pas présenté (il y avait plus urgent), mais l'homme n'est autre que sir Laustic, dont vous trouverez tous les détails à la page 117.

Rencontres optionnelles

Bien que vous ne soyez pas tenu de jouer toutes ces rencontres, certaines peuvent s'avérer intéressantes.

- Un jeune enfant est perché sur un tonneau, pleurant après sa mère. La profondeur est trop importante pour qu'il puisse marcher, mais il serait facile de l'intercepter et de le porter sur ses épaules. Un **test d'Agilité** est nécessaire pour éviter de trébucher lourdement en le portant, car le sol n'est pas visible sous l'eau malpropre, tandis qu'un **test de Commérage** permet de retrouver sa mère. Un personnage qui ne parle pas le bretonnien subit un malus de –20% à ce dernier test.

- L'eau est suffisamment profonde pour que les roues d'un chariot ne touchent plus terre. L'embarcation improvisée commence à descendre la rue en flottant. Si elle atteint la masure vers laquelle elle se dirige actuellement, sa masse et sa vitesse pourront faire de gros dégâts. Un **test de Force** est nécessaire pour maîtriser le chariot et l'arrêter avant qu'il ne produise un désastre.

- Le propriétaire d'une librairie tente désespérément de déplacer sa marchandise vers l'étage supérieur. Au prix d'un **test d'Intelligence**, les personnages peuvent trouver une méthode efficace qui leur permettra de bénéficier d'un bonus de +30% aux **tests d'Agilité** intervenant pour transférer les livres en vitesse.

- L'eau surmonte un obstacle qui domine les aventuriers et afflue subitement. Pour rester debout, il faut réussir un **test de Force**, tandis qu'une créature sans défense (un jeune enfant, un chiot, etc.) est emportée en direction des personnages. Les aventuriers peuvent l'intercepter au prix d'un **test de Capacité de Combat**, sans quoi le malheureux coule et ne pourra être sauvé que par un **test de Natation**.

- Quelques voleurs profitent de la distraction engendrée par l'inondation pour dépouiller un marchand. Reportez-vous au profil du **Voleur de grand chemin**, page 233 de *WJDR*. Si les aventuriers sont débutants, il n'y a qu'un malfrat. Dans le cas de vétérans, les voleurs sont trois. Ceux-ci ne demanderont pas leur reste dès qu'ils s'apercevront que les personnages ont de quoi leur donner du fil à retordre. Le commerçant se montrera reconnaissant, même s'il n'a aucune incidence sur le reste de l'aventure. Si les personnages souhaitent converser avec lui, il vous suffit de considérer qu'il s'agit de Marperic d'Abenne (cf. page 45).

Eaux troubles



Pendant que les personnages participent activement à la lutte contre les dégâts des eaux, les flots s'engouffrent soudain en contrebas, la marée ayant trouvé un accès. Cela arrive quand la porte d'une cave ou quelque ouverture de ce type finit par céder. Une fois le calme relatif revenu, on voit généralement apparaître divers objets flottants, comme des pommes ou des vêtements. Cette fois-ci, c'est un corps qui passe à côté des aventuriers, le visage dans l'eau.

Les personnages devraient intercepter le corps et le retourner pour voir si la personne est morte. S'ils ne réagissent pas, quelqu'un d'autre s'en occupera. Le corps n'est plus qu'un cadavre. Il s'agissait d'un mutant présentant un troisième œil en plein milieu du front. Il s'ensuit un bref moment de panique, puis un second corps se présente. Celui-ci est doté de tentacules à la place des jambes. La plupart des gens s'enfuient à cette seconde apparition. Les aventuriers n'ont pas de raison de réagir ainsi : des mutants morts ne constituent pas une menace directe, même si leur présence n'a rien d'encourageant.

Les personnages qui réussissent un **test d'Intelligence** comprendront que les mutants proviennent probablement du dernier endroit dans lequel les flots se sont engouffrés. S'ils ont la bonne idée de remonter cette piste, ils trouveront trois cadavres de mutants de plus. L'un d'eux présente un bec à la place du nez, un autre est couvert de fourrure et le troisième est tapissé de pustules et d'une obésité surnaturelle. Ce dernier est encastré dans une petite ouverture qui donne dans une cave. Le bâtiment correspondant est abandonné, mais légèrement surélevé. La cave est assurément inondée, mais le rez-de-chaussée est tout juste humide.

L'infâme temple



La marée se retire en l'espace d'une heure. Un **test de Navigation Moyen (+0%)** permet d'anticiper cette évolution (tout habitant de L'Anguille le sait automatiquement). Normalement, il est impossible de fouiller la cave tant que les eaux l'envahissent, mais si les personnages trouvent un moyen ingénieux de se soustraire à cette attente, il n'y a pas de raison de les en empêcher. Adaptez alors les descriptions qui suivent pour tenir compte de l'inondation générale.

Au-dessus du sol

Le rez-de-chaussée du bâtiment est vide, mais il paraît avoir été occupé depuis quelques semaines. Le premier étage renforce cette impression et quelques meubles de piètre qualité sont répartis çà et là. Si les personnages se renseignent auprès des voisins, un **test de Commérage Assez facile (+10%)** leur permettra de savoir que la demeure avait été louée à une famille nombreuse de Bastogne, dont tous les membres tombèrent malades avant de rentrer chez eux. Le propriétaire chercherait de nouveaux locataires.

La cave ne présente aucun accès évident. Il n'y a d'ailleurs aucun moyen d'y descendre depuis l'intérieur du bâtiment. En revanche, un **test de Fouille Très facile (+30%)** permet de découvrir dans la ruelle derrière la maison une trappe au sol. Elle est normalement dissimulée, mais le passage de l'eau a forcé l'ouverture qui est maintenant apparente. Si les personnages ne fouillent pas avant le retrait de la marée, le **test de Fouille** devient **Assez facile (+10%)**, car la trappe aura en partie retrouvé sa configuration initiale.

Un temple nettoyé

Le temple dédié aux Puissances de la Déchéance est petit et simple. Une volée de marches abruptes descend de la trappe jusqu'à une salle carrée, qui constituait le temple à proprement parler. Une porte barrée sur la gauche donne sur la cellule, tandis qu'une autre, en bois et à droite, donne sur la pièce où vivaient les mutants.

1. Le temple

La geôle est la première chose que les personnages remarqueront en pénétrant dans le temple, car Odo appelle dès leur arrivée, pour attirer leur attention (cf. **Zone 2**).

Le temple est lui-même sans dessus dessous, comme on pouvait s'y attendre. Un autel se tient toujours face à la porte, mais le reste des apparats du site est éparpillé au sol. Ces objets sont tous blasphématoires et odieusement symboliques. Tout personnage doté de la compétence Connaissances académiques (démonologie, histoire, magie, nécromancie *ou* théologie) reconnaîtra automatiquement la marque de Nurgle. Sans une telle compétence, il est également possible de faire le lien en réussissant un **test d'Intelligence Très difficile (–30%)**.

Tous ces objets n'ont aucune valeur intrinsèque et les personnages ont tout intérêt à les détruire aussi vite que possible s'ils ne veulent pas passer pour des hérétiques et finir sur le bûcher.









2. La geôle

La cellule séquestre cinq paysans frigorifiés, effrayés et traumatisés. Leurs vêtements sont sales et ils sont agglutinés les uns contre les autres pour se réchauffer. Le seul qui soit capable de communiquer s'appelle Odo. Quand l'eau a commencé à s'engouffrer dans la pièce, cet homme entre deux âges a saisi un des tubes de cuivre dont les adorateurs se servent pour leurs rituels et l'a inséré dans le petit trou d'aération de la cellule. Il s'est ensuite assuré que tous les occupants de la geôle passaient à tour de rôle pour y respirer.

C'est ainsi qu'ils ont tous survécu, mais il faudra longtemps avant qu'ils se remettent de cette expérience qui les a vus immergés dans l'eau froide et noire pendant plus d'une heure, obligés de se rationner quelques secondes d'air à tour de rôle.

La porte de la cellule est faite de barres de métal. Odo explique qu'il y avait toujours un adorateur pour les surveiller, l'arbalète chargée et prête à tirer au moindre bruit. La porte est verrouillée, mais la clef se trouve sans grand mal parmi les débris du temple.

Si tous les paysans sont reconnaissants envers les personnages, Odo est le seul qui, psychologiquement, soit en mesure de s'entretenir avec leurs sauveurs (cf. **L'histoire d'Odo**).

3. Les quartiers des adorateurs

La porte qui donne sur cette pièce a gonflé. Elle est bloquée en position fermée. Les personnages peuvent la réduire en miettes à l'aide d'armes comme des haches, auquel cas elle présente une Endurance de 6 et cède après avoir subi 20 points de Blessures. Ils peuvent également la forcer, ce qui nécessite un **test de Force Difficile (–20 %)** (pas de limite quant au nombre de tentatives).

Cette pièce était encore en construction et le mur opposé à la porte s'est totalement effondré durant l'inondation.

Si les personnages se demandent ce qui peut se trouver au-dessus, ils y découvriront la famille qui habite de l'autre côté de la rue, qui se montrera très reconnaissante si elle est avertie. Sans cela, leur demeure s'écroulera également durant la nuit suivante.

On trouve ici trois lits superposés encore intacts, ainsi que de nombreux objets personnels éparpillés autour, qui peuvent donner des indices sur la suite de l'enquête (cf. **Remonter la trace des mutants**).



L'histoire d'Odo

Odo est prêt à raconter tout ce qu'il sait du temple et des mutants aux personnages. Odo et les autres prisonniers sont tous de Serrac,

L'infâme temple

1er étage

Rez-de-chaussée

Sous-sol

1

2

3

Légende

- Trappe
- Cheminée
- Porte
- Fenêtre
- Porte bloquée
- Autel
- Porte de la geôle
- Fenêtre de la cave
- Escalier (flèche vers le haut)

Échelle en mètres

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





QUI EST ODO?

Odo n'est de toute évidence pas un paysan ordinaire. Pour commencer, en termes de jeu, il a dépensé 1 point de Destin après sa capture, ce qui s'est traduit par le sauvetage par les PJ. Il ne jouera aucun autre rôle dans cette aventure que celui de prisonnier, sachant qu'il est dans l'immédiat trop bouleversé pour être efficace. Il est en revanche tout à fait possible et intéressant de le faire de nouveau intervenir dans la suite de la campagne.

un petit village situé à deux jours de route à l'ouest de L'Anguille. Ils ont tous été enlevés dans leur lit, assommés alors qu'ils dormaient d'un sommeil qu'Odo pense alourdi par des drogues, avant d'être transportés jusqu'ici. Ils se sont réveillés dans cette cellule et ne savent donc pas où ils se trouvent. Odo est extrêmement soulagé de savoir qu'il est toujours en Bretonnie, surtout si ses sauveteurs sont des impériaux. Il est important qu'Odo soit capable de converser couramment avec les aventuriers, probablement en reikspiel si ceux-ci ne sont pas bretonniens.

Les mutants vénéraient une divinité du Chaos qui semblait liée à la maladie et la putréfaction. Odo s'efforçait de ne pas écouter les offices, surtout quand les mutants sacrifiaient un prisonnier. Trois sont ainsi morts après son arrivée et, d'après ce qu'il a retiré de ses discussions avec les autres paysans, Odo pense qu'il y avait déjà eu au moins un sacrifice avant cela. Il a également l'impression que le temple est relativement récent, car les mutants n'y étaient pas tous quand il s'est retrouvé ici et parce que l'ignoble décoration des lieux s'étoffait avec ce qu'apportaient les nouveaux arrivants.

Les mutants obtenaient à boire et à manger par le biais d'un individu qui ne parlait jamais et portait toujours une longue cape avec une grande cagoule. Un jour, les mutants se sont moqués de son excès de discrétion (Odo est persuadé qu'il s'agit d'un homme) et il s'est contenté de montrer les prisonniers du doigt. Les mutants l'ont assuré que les captifs ne pourraient jamais s'évader, mais l'homme ne céda pas. Il avait apparemment raison.

De nouveaux prisonniers arrivaient de Serrac, à raison d'une fois par semaine, mais deux semaines sans transfert viennent de s'écouler. Odo ne sait pas si l'explication se trouve dans le fait que les mutants estimaient avoir assez de victimes.

Odo a pu observer soigneusement les mutants pendant plusieurs semaines et peut donc répondre à la plupart des questions. Malheureusement, il ne peut apporter d'autres éléments décisifs à l'évolution de l'aventure.

Les paysans souhaitent tous rentrer chez eux et Odo ne se montrera pas ingrat si les PJ acceptent de les escorter. Il n'est pas question de compter sur une récompense pécuniaire substantielle, mais Odo pense que Serrac serait le site idéal pour prolonger l'enquête sur la secte, pour peu que les aventuriers éprouvent le désir de l'éradiquer.

RIEN À FAIRE DE TON INTRIGUE!

Il est possible que les joueurs décident que les mutants ne les concernent pas et qu'ils refusent d'enquêter plus en avant. Bien souvent, il suffira de leur dire que l'intrigue se trouve là pour que tout revienne dans l'ordre. Vous pouvez également insister sur le fait que les objets de bonne qualité peuvent laisser présager de la richesse de la secte, et de récompenses substantielles pour ceux qui parviendront à la démanteler. Si les personnages ne voient pas l'intérêt de courir après l'argent ou de lutter contre le Chaos, ils risquent de vite s'ennuyer dans le Vieux Monde.

Remonter la trace des mutants



Il est possible que les PJ préfèrent remonter directement la trace des mutants, plutôt que de compter sur l'assistance des paysans, ou qu'ils cherchent d'abord des preuves pour s'assurer de la véracité du rapport d'Odo. Les objets trouvés dans le temple suffisent à prouver que les mutants faisaient partie d'une secte du Chaos, mais rien de plus spécifique. Les vestiges présents dans leurs quartiers peuvent apporter plus de renseignements.

Un **test d'Évaluation** réussi permet d'estimer qu'une bonne partie des objets simples, comme les couvertures, les vêtements et autres, sont de bonne qualité, tandis que d'autres sont de toute évidence de qualité plus moyenne. Les joueurs pourront d'abord penser que les meilleurs objets appartenaient au chef, mais à y réfléchir (conclusion automatique s'ils se penchent sur la question), quelque chose cloche dans la répartition: il y a, par exemple, cinq capes quasiment identiques, toutes de bonne qualité. La meilleure hypothèse serait que chaque mutant possédait un mélange d'objets de qualités diverses. Un **test de Connaissances générales (Bretonnie)** permet de déterminer que les meilleurs objets proviennent de la région qui s'étend à l'ouest de la ville de L'Anguille, où se trouve le village de Serrac. Si on le lui demande, Odo peut également identifier cette origine.

Ensuite, le mutant aux trois yeux avait gardé sa poupée à fées (cf. **Religion et coutumes**, page 42), sur le front de laquelle il avait dessiné un œil. Ces poupées ont un type différent selon les régions et un **test de Connaissances générales (Bretonnie) Difficile (–20%)** permet de déterminer que celle-ci est issue d'un coin du pays qui réunit quatre villages, tout près de Serrac. Encore une fois, Odo peut donner cette information si on l'interroge.

Enfin, un petit coffre contient plus d'une douzaine de chopes bon marché, chacune estampillée de l'enseigne d'une auberge. Elles constituent apparemment une sorte de collection. Quatre d'entre elles proviennent d'auberges de L'Anguille. Les personnages les identifieront sans peine, à moins de descendre tout juste du bateau. Une cinquième correspond à un établissement situé à un jour de

voyage sur la route qui mène à l'ouest de la ville. Si les personnages se sont rendus à L'Anguille par voie terrestre, l'un d'entre d'eux y aura fait escale. Si cela n'est pas envisageable, les PJ auront pu remarquer une affiche à la *Boussole Brisée*. Les autres chopes demandent de réussir un **test de Connaissances générales (Bretonnie) Très difficile (–30%)** pour être identifiées (un test par chope). L'une d'entre elles correspond à l'auberge de Serrac (qu'Odo connaît bien), deux autres à des relais compris entre Serrac et la ville de Couronne, et quatre autres à la capitale même. Il s'agit là de la collection de route du mutant aux trois yeux, qui avait l'habitude de masquer son œil en trop par le port d'un couvre-chef, afin de pouvoir évoluer en société.

La fouille de la pièce révélera également 4 co et 10 pa en petite monnaie.

LE RECOUPEMENT DES INDICES

Les indices récupérés par les personnages semblent tous converger vers la région qui se trouve à l'ouest de L'Anguille, autour du village de Serrac. Les PJ ont le choix entre deux approches principales sur la marche à suivre.

Escorter les paysans

Les personnages peuvent se mettre d'accord pour accompagner les paysans jusqu'à Serrac. Le voyage ne présente pas de danger pour des aventuriers, mais c'est une bonne occasion pour décrire le paysage bretonnien. La plupart des paysans restent plus ou moins prostrés, seul Odo montrant l'envie de communiquer. Ils n'ont pas d'argent, sachant qu'il faudra au moins se reposer une nuit avant d'arriver au village. Ils espèrent dormir abrités et seront très reconnaissants si les personnages leur offrent une place dans le dortoir d'une auberge. Si les personnages leur louent des chambres privées, même une seule pour tous les paysans, une telle dépense leur paraîtra superflue et même suspecte.

Une fois que les personnages arrivent à Serrac, les événements décrits ci-dessous pourront se dérouler, mais au départ, les roturiers de Serrac se montreront plutôt accueillants avec les aventuriers, qui ont secouru leurs amis et parents.

Enquêter seuls

Si les personnages laissent les paysans, ils atteindront Serrac avant eux et ne seront donc pas si bien reçus. Bien qu'ils aient porté secours aux prisonniers, rien ne montre qu'ils l'aient fait par altruisme, d'autant qu'ils ont laissé les pauvres paysans désarmés sur une route périlleuse.

Les aventuriers n'apprennent rien de décisif au relais sis entre L'Anguille et Serrac. L'aubergiste réfute catégoriquement toute insinuation selon laquelle des mutants auraient pu faire escale chez lui et n'hésitera pas à chasser les personnages s'ils insistent trop. Une enquête plus subtile ne révélera rien de plus, car l'auberge voit passer beaucoup de monde et le mutant a fait de son mieux pour ne pas se faire remarquer.



Retour au bercail

Les aventuriers devraient être présents à Serrac au moment du retour des paysans. S'ils les ont escortés, cela ne posera pas de problème. À défaut, il suffit que l'arrivée des prisonniers secourus coïncide avec un moment où les personnages sont au village.

Au moment où ils se présentent, un autre paysan les remarque et dit : «Bonjour, Odo.» Puis, il fait un pas de plus, se retourne, le regarde incrédule et s'écrie : «Odo ?!» Son exclamation ne tarde pas à attirer d'autres villageois et tous se retrouvent dans la liesse. Trois familles ne peuvent que pleurer les leurs, sacrifiés sur l'autel de Nurgle, mais à part cela, l'ambiance est à la joie de retrouver tant de proches disparus. Si les personnages escortent les paysans, ils se retrouvent au centre de moult effusions de gratitude de la part de manants qui ne sentent pas tous la rose.

C'est au cœur de ces réjouissances que sir Enguerrand, maître des lieux, se présente. Le silence s'abat alors. Le seigneur est monté sur son destrier et entouré d'une demi-douzaine d'hommes d'armes. Il observe la scène.

> ***«Ainsi, les fugitifs ont été rattrapés. Ce crime est puni de la mort par pendaison.»* Puis il se retourne vers ses hommes et ajoute : *«Veillez à ce que la peine soit appliquée.»***

Il y a de fortes chances pour que les aventuriers interviennent, mais s'ils n'en font rien, sir Enguerrand les remarquera et ajoutera : *«Et pendez-moi aussi ces bandits.»*

Un **test de Connaissances générales (Bretonnie) Très facile (+30%)** permet de savoir que le seigneur est parfaitement dans son droit. Un procès légèrement plus argumenté serait néanmoins de circonstance. C'est ainsi que les personnages peuvent tenter de s'exprimer en faveur des victimes.

Sir Enguerrand n'est autre que le cerveau qui se trouve derrière la secte du Seigneur Pustuleux et il a tout intérêt à voir les paysans mourir, pour éviter qu'ils ne révèlent quelque chose qui pourrait le compromettre. La plupart de ces hommes d'armes ne font cependant pas partie de la secte et le seigneur rechigne à prendre devant eux des mesures qui pourraient susciter leur méfiance. Voilà pourquoi un beau discours, agrémenté d'un **test de Charisme** réussi, pourra le convaincre de ne pas faire pendre les paysans sur-le-champ. Il pourra alors décider de se montrer clément pour récompenser leur retour

SERRAC

Serrac est un village typique de la Bretonnie. Sa configuration exacte est sans importance, si bien qu'aucune carte n'est fournie, mais la forme générale du village compte davantage.

Serrac accueille environ trois cents paysans qui occupent quelques dizaines de masures regroupées autour d'une place plutôt boueuse. Les habitations ne sont manifestement pas en bon état. Les murs présentent de nombreuses brèches et les toits sont sérieusement endommagés. Les paysans eux-mêmes sont sales, misérablement vêtus et sous-alimentés. Les personnages devraient voir que les prisonniers n'étaient guère plus maltraités.

Sur une colline, au nord du village, se dresse le château Serrac. Cette bâtisse est d'une splendeur qui semble incongrue en regard de la taille du village, ce qui peut d'ailleurs en expliquer la pauvreté. Le château est constitué d'un grand fort triangulaire doté d'une tour ronde à chaque coin. Une palissade en bois encadre le pied de la colline et la cour inférieure, tandis qu'une grande loge de garde en pierre veille sur la seule entrée. Un segment de la muraille de chaque côté du poste de garde a également été reconstruit en pierre.

Les champs du village s'étendent principalement au sud, tandis que la forêt est proche, aussi bien à l'est qu'à l'ouest. Ces bois assurent le chauffage en hiver et permettent aux cochons de fourrager. Ils ne sont pas particulièrement infestés d'hommes-bêtes, mais une bande d'herrimaults s'y est récemment établie.





spontané, et ne leur imposer qu'une séance de flagellation. Si les personnages insistent encore, il ordonne leur emprisonnement pour manque de respect envers les autorités légales, et annonce qu'il s'occupera de leur cas le lendemain. À moins que les PJ ne résistent, leurs armes leur seront confisquées et ils se retrouveront séquestrés dans l'une des huttes de paysan, la famille correspondante se retrouvant simplement sans domicile.

Mais les aventuriers peuvent également décider d'attaquer. Sir Enguerrand se ruera vers son château pour aller quérir du renfort et les villageois n'aideront pas les PJ. Certains vont même jusqu'à apporter leur soutien aux soldats, car ils ne veulent pas être taxés d'esprit de rébellion. L'affrontement a de grandes chances de tourner en défaveur des personnages (cf. **À la rescousse !**)

~ HOMMES D'ARMES ~

Voici les six soldats à la solde du seigneur. Leur profil dépend cependant du niveau d'expérience des PJ.

Débutants

Carrière : Hommes d'armes
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	32%	31%	33%	30%	29%	28%	30%

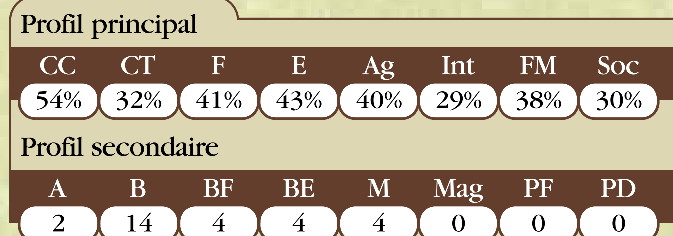
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances générales (Bretonnie), Esquive, Évaluation, Intimidation, Jeu, Langue (bretonnien), Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes)
Armure : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : hallebarde

Vétérans

Carrière : Yeoman (ex-Hommes d'armes)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
54%	32%	41%	43%	40%	29%	38%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances générales (Bretonnie), Esquive +10%, Évaluation, Intimidation, Jeu, Langue (bretonnien), Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes)
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : hallebarde

À la rescousse



Les secours interviennent quand les personnages en ont le plus besoin. S'ils combattent les hommes d'armes de sir Enguerrand, c'est probablement un moment opportun. S'ils se laissent emprisonner par le chevalier, le sauvetage interviendra durant la nuit. Dans tous les cas, cela se traduit rapidement par un affrontement par les armes.

La cruauté du seigneur Enguerrand n'a pas manqué d'attirer l'attention d'un groupe d'herrimaults, qui met le nez dans ses affaires depuis quelques semaines. Un sans-visage est à leur tête, mais personne ne connaît sa véritable identité. Il s'agit de sir Laustic, aristocrate de la région, que les aventuriers ont déjà croisé à L'Anguille.

Le sauvetage doit porter ses fruits, si bien que vous n'avez pas besoin de vous soucier des profils des combattants. Le nombre d'herrimaults est suffisant pour écraser les gardes ou les distraire pendant que les PJ se sortent de leur combat. Les personnages sont ensuite menés dans la forêt qui encadre le village, où ils assistent à un conseil avec le sans-visage. Les herrimaults parlent peu, préférant laisser cette tâche à leur chef. Ils sont en revanche heureux d'avoir des alliés dans leur lutte contre sir Enguerrand et autorisent les aventuriers à garder leurs armes. Les personnages doivent se sentir comme des invités qui viennent d'être secourus par leurs hôtes, et non comme des prisonniers.

Les herrimaults mènent les aventuriers jusqu'à une clairière où d'autres robes des bois sont assis autour d'un feu. De l'autre côté des flammes, se tient une silhouette encapuchonnée, le visage enténébré. Il s'agit du sans-visage. Celui-ci accueille les personnages, leur fait quérir à manger et à boire, puis s'adresse à eux.

> ***«Bienvenue dans mon humble demeure. Je regrette que vous ayez vu l'honneur de la Bretonnie souillé par ce mufle d'Enguerrand. Vous me semblez débordants d'audace. Qu'est-ce qui vous amène ici ?»***

Le sans-visage ne sait rien du temple du Chaos de L'Anguille et se montrera très inquiet en apprenant la vérité, notamment parce que

cela coïncide avec une découverte récente des herrimaults. À quelques heures de marche vers l'est, se trouve un vieux tertre funéraire qui a dernièrement été le théâtre d'une activité alarmante. Certains de ses hommes pensent y avoir vu des mutants et des hommes-bêtes, mais ils n'en ont pas eu la preuve concrète. Maintenant que l'on sait qu'une secte du Chaos sévit dans la région, le sans-visage a tendance à accorder tout le crédit aux impressions de ses hommes. Il propose aux personnages de l'aider à investiguer sur les lieux.

Si les personnages collaborent (voir l'encadré dans le cas contraire), il commence à élaborer une attaque importante. Mais avant que quiconque agisse, l'un des éclaireurs vient annoncer que sir Enguerrand mène une battue avec ses troupes dans la forêt. Le sans-visage envoie les personnages vers le tertre pendant qu'il s'occupe de distraire les hommes d'Enguerrand avec les herrimaults. Il n'acceptera pas d'inverser les rôles, car sa bande connaît parfaitement les bois, ce qui n'est pas le cas des PJ. Il ne mettra pas longtemps à donner des ordres aux aventuriers, si nécessaire.

Sir Laustic, le sans-visage

Quel que soit le niveau d'expérience des aventuriers, sir Laustic présente le même profil, car il n'est pas censé être un adversaire. Les personnages n'auront jamais l'occasion de lui tomber dessus sans qu'il soit épaulé par une grosse dizaine d'herrimaults au moins. Ils ne devraient de toute façon pas avoir de bonne raison de le faire.

Le chevalier préférerait que les aventuriers n'apprennent pas son identité, même s'il les a lui-même reconnus (cf. **Le chevalier aux mains sales**). Si les personnages ont l'occasion de voir son visage, ils feront le rapprochement en réussissant un **test d'Intelligence Moyen**.

Sir Laustic croit sincèrement dans les devoirs des chevaliers, mais également dans la supériorité véritable de la noblesse. Il voit les aristocrates malfaisants tels que sir Enguerrand comme des imperfections de la chevalerie bretonnienne, et non comme une menace planant sur les paysans. S'il collabore sans problème avec des manants, jamais il n'accepterait de recevoir d'ordre d'un individu qui n'est pas noble. Il doit apparaître comme fier, assuré d'être le chef quelle que soit la situation, tout en restant à l'écoute des conseils, quitte à changer ses plans. Mais il est persuadé que c'est à lui que doit revenir la décision finale.

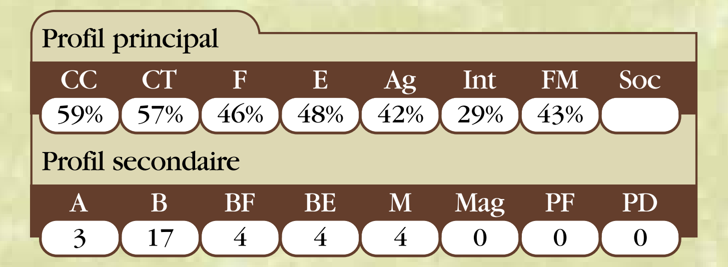
Mais, on n'est pas là pour combattre le Chaos...

Si les personnages n'acceptent pas de participer à la lutte, le sans-visage tentera de les persuader, même si, au final, il ne pourra pas les y forcer. S'ils persistent dans leur manque de collaboration, il sera désolé, mais leur annoncera qu'ils devront rester au camp pendant que ses hommes s'en iront, au cas où ils seraient des espions.

Dans ce cas, les troupes de sir Enguerrand seront repérées par l'éclaireur juste après le départ du sans-visage pour le tertre. Les gardes qui sont restés avec les PJ insisteront pour qu'ils les accompagnent avertir leur chef. Cela placera les personnages à proximité du tertre au moment où les herrimaults feront demi-tour pour affronter les hommes d'Enguerrand et qu'ils seront attaqués par les hommes-bêtes.

~ Sir Laustic ~

Carrière : Sans-visage (ex-Chevalier errant, ex-Chevalier du Royaume)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
59%	57%	46%	48%	42%	29%	43%	

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	17	4	4	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement +10%, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, stratégie/tactique +10%), Connaissances générales (Bretonnie +20%), Dressage, Équitation +10%, Esquive +10%, Évaluation, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, reikspiel ou autre langue parlée par les aventuriers), Perception +10%, Soins des animaux, Survie
Talents : Coups puissants, Éloquence, Étiquette, Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Troublant, Valeureux, Vertu de sollicitude, Vertu du chevalier
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à une main (hache), bouclier, arc et 12 flèches
Dotations : bande d'herrimaults, capuchon (ainsi que les dotations de tout Chevalier du Royaume à la tête d'un fief, sachant qu'il ne les emporte pas avec lui quand il agit en hors-la-loi).

Le Tertre

Le tertre abrite actuellement un temple de Nurgle. Certains indices présents permettront de découvrir que sir Enguerrand n'est qu'un suppôt du mal.

1. L'approche du tertre

Le tertre se dresse dans une clairière au milieu des bois, qu'il domine de toute sa hauteur. Il s'élève à plus de 5 mètres tout en s'étendant sur une largeur de 20 mètres et une longueur de 30 mètres. Les plantes qui poussent dans la zone sont aussi morbides que difformes.

Les coteaux du tertre sont gardés par deux hommes-bêtes, placés dans un poste de garde à l'orée du bois. Pour les repérer, les personnages vont devoir réussir un **test de Perception Difficile (–20%)**. Sans cela, ils seront surpris par l'attaque. Les hommes-bêtes commencent par tirer à l'arc, espérant bénéficier de l'effet de surprise, puis sauteront sur les PJ depuis leur cachette. L'un d'eux charge directement, tandis que l'autre sonne du cor avant de se rapprocher. L'alerte a pour but de prévenir les adorateurs qui sont dans le tertre pour qu'ils arrivent en renfort. Il y a cependant un petit défaut dans ce plan : on ne peut entendre le cor depuis l'intérieur du tertre.

Les hommes-bêtes s'apercevront du manque de renfort à partir du troisième round de combat et l'un d'eux tentera de courir s'abriter à l'intérieur. Si les aventuriers l'en empêchent, les adorateurs ne sauront rien de leur présence. Si la sentinelle parvient à s'échapper, les membres de la secte seront avertis et prendront les mesures défensives qui s'imposent (voir plus loin).

L'entrée du tertre se détecte facilement ; un encadrement en pierre à une extrémité du monticule.

SOYEZ EXTRÊMEMENT DISCRETS

Si les aventuriers parviennent à pénétrer dans le tertre sans que l'alerte soit donnée, ils chercheront probablement à préserver cette discrétion. Le tertre est très solide et présente d'épaisses parois, si bien que les sons ne s'y propagent pas facilement. Si les aventuriers sont dans la salle principale **(Zone 3)**, il leur faudra réussir des **tests de Déplacement silencieux Assez faciles (+10%)** pour ne pas se faire repérer. Dans les salles attenantes, notamment le vestibule **(Zone 2)** et le temple **(Zone 8)**, ces tests sont **Très faciles (+30%)**. Vous devriez imposer un test chaque fois que les aventuriers tentent quelque chose, sachant que personne ne viendra voir ce qui se passe tant que les personnages n'auront pas manqué trois tests dans des rounds différents.

Le combat n'est pas une activité silencieuse, mais si un affrontement se termine en moins de trois rounds, les personnes qui entendent le vacarme concluront que ce n'était finalement rien de sérieux. Si les adorateurs des salles périphériques tentent d'alerter les autres en criant, il leur faudra y consacrer deux demi-actions, qui n'ont pas besoin d'intervenir dans le même round (même si cela est possible). Les adorateurs de la salle principale peuvent alerter le reste du tertre sans devoir recourir à la moindre action.

Si l'alerte est donnée, tous les fanatiques de Nurgle se saisiront de leurs armes et convergeront vers la source du bruit. Ils ne feront pas preuve d'une grande stratégie, mais les personnages devront alors les affronter tous à la fois.

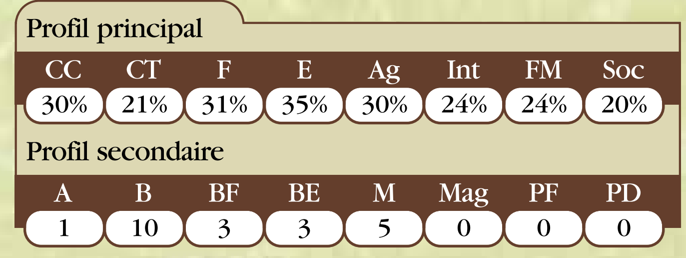
LA MAGIE DANS LE TERTRE

Cela fait maintenant des années que le tertre est saturé d'énergie du Chaos, ce qui affecte la magie. Tous les lanceurs de sorts jouent un dé de plus et ignorent le plus faible pour déterminer leur jet d'incantation. En revanche, tous les dés sont pris en compte dans le cadre de la Malédiction de Tzeentch et de la colère des dieux.

~ GARDES HOMMES-BÊTES (2) ~

Les deux hommes-bêtes sont recouverts de plaies purulentes et ne cessent de tousser durant le combat. Les aventuriers craindront peut-être l'infection, mais il n'y a aucun risque.

Débutants



Profil principal

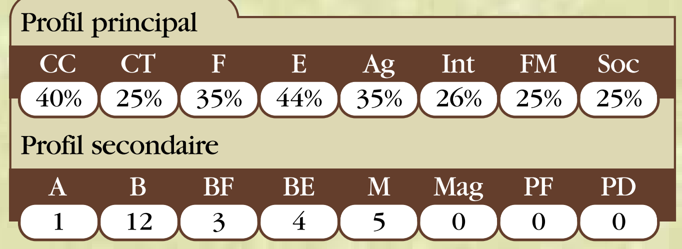
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	21%	31%	35%	30%	24%	24%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie
Talents : Camouflage rural, Sens aiguisés
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* jambes d'animal et apparence bestiale. Pas de cornes.
• *Silencieux comme les animaux des bois :* +20% aux tests de Déplacement silencieux et +10% aux tests de Dissimulation.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bouclier, lance, arc et 12 flèches

Vétérans



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	25%	35%	44%	35%	26%	25%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Intimidation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie
Talents : Camouflage rural, Menaçant, Sens aiguisés
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* jambes d'animal, cornes et apparence bestiale.
• *Silencieux comme les animaux des bois :* +20% aux tests de Déplacement silencieux et +10% aux tests de Dissimulation.
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : bouclier, lance, cornes (BF1), arc et 12 flèches

2. L'entrée

Ce passage en pierre fait 2 mètres (1 case) de large sur 6 mètres (3 cases) de long. Son plafond est assez haut pour permettre à quiconque de se tenir debout. Il donne directement sur l'extérieur, mais aboutit à une porte en bois en pénétrant dans le tertre. Celle-ci n'est pas verrouillée.

Si les hommes-bêtes ne sont pas parvenus à donner l'alerte, personne ne surveillera cet accès. Même si les adorateurs sont prévenus, l'entrée sera probablement vide. Ce n'est que si le groupe compte six aventuriers qu'un des adeptes de Nurgle sera posté ici pendant que ses acolytes seront en train de préparer une meilleure défense.

Dès que les personnages pénètrent dans le tumulus, leurs sens sont assaillis par une odeur infâme. Cela ressemble à un mélange de fosse à purin par temps chaud, de chair putréfiée, de végétation pourrissante et de pus macéré, tel qu'il en suinte des plaies infectées. Tous les personnages doivent réussir un **test d'Endurance** sous peine de devoir passer deux rounds à vomir. Même après cela, ils subissent un malus de –10% à tous leurs tests, en raison de la nausée, jusqu'à ce qu'ils quittent le tertre. Le talent Résistance aux maladies confère un bonus de +10% à ce test, ainsi que n'importe quelle carrière, actuelle ou passée, qui fait évoluer le personnage dans les égouts ou le fait manipuler des dépouilles en état de décomposition avancée (comme Ratier ou Trafiquant de cadavres).

3. La salle principale

La salle centrale du tertre présente une voûte en pierre et mesure six mètres (3 cases) de large sur 10 (5 cases) de long. Six passages voûtés donnent sur les petites pièces attenantes, trois de chaque côté. Une septième arche s'élève de l'autre côté de la pièce. Les portes des salles périphériques sont décrites dans les pages qui suivent.

On trouve une cuisine de fortune au milieu de la salle. Des tables sont disposées autour d'un feu central. L'essentiel de la fumée s'évacue par les failles du plafond, mais la salle baigne tout de même dans un brouillard nauséabond. Si l'alerte n'a pas été donnée, il n'y aura qu'un adorateur dans la salle, en train de se préparer quelque chose à




manger. Au moment où les aventuriers pénétreront dans la salle, celui-ci sera surpris pendant un round. Si les personnages parviennent à le réduire au silence dans ce laps de temps, personne d'autre ne remarquera leur arrivée. L'adorateur saisira un couteau de cuisine (équivalent d'une dague) pour se défendre.

Si les adeptes sont avertis, ils seront deux à se tenir de l'autre côté de la salle, chacun armé, protégé d'une veste de cuir et prêt à se battre. Ils hurleront des insultes à l'attention des personnages, les aiguillonnant pour qu'ils leur foncent dessus. Si les aventuriers tombent dans le panneau, les autres adorateurs jailliront des deux salles attenantes les plus proches de l'entrée, pour les prendre à revers. La stratégie n'a rien de grandiose, mais c'est ce qu'ils ont trouvé de mieux avec le peu de temps de préparation imparti.

~ CULTISTES DU CHAOS (6) ~

Les cultistes de Nurgle ont tous subi des mutations qui les font paraître gravement malades. Ils sont d'ailleurs probablement tous plus ou moins victimes d'affections du Chaos, qui ne sont cependant pas contagieuses pour les PJ.

Débutants

Profil principal

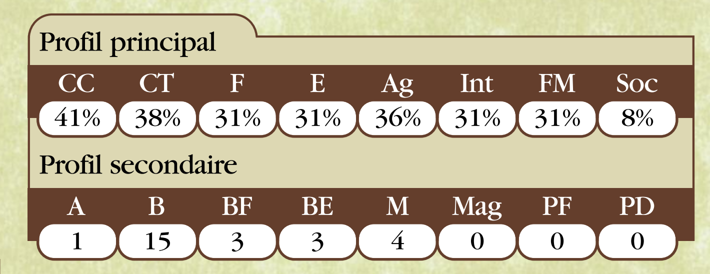
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	3%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	2	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Langue (bretonnien, langage sombre), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Fuite
Règles spéciales :
Mutations du Chaos : plaies suppurantes et puanteur. Tous les personnages dotés de l'odorat subissent un malus de –5% en CC dès qu'ils se trouvent dans un rayon de 2 mètres. Les malus en Sociabilité sont déjà inclus dans le profil ci-dessus.
Armure : aucune (s'ils sont pris au dépourvu) ou armure légère (veste de cuir) (dans le cas contraire)
Points d'Armure : tête 0, bras 0 ou 1, corps 0 ou 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée ou hache)

Vétérans


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	38%	31%	31%	36%	31%	31%	8%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive, Langue (bretonnien, langage sombre), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Coups précis, Fuite
Règles spéciales :
Mutations du Chaos : plaies suppurantes et puanteur. Tous les personnages dotés de l'odorat subissent un malus de –5% en CC dès qu'ils se trouvent dans un rayon de 2 mètres. Les malus en Sociabilité sont déjà inclus dans le profil ci-dessus.




Armure: aucune (s'ils sont pris au dépourvu) ou armure légère (veste de cuir) (dans le cas contraire)
Points d'Armure: tête 0, bras 0 ou 1, corps 0 ou 1, jambes 0
Armes: arme à une main (épée ou hache)

4. Quartiers des cultistes

Chacune de ces chambres funéraires a été convertie pour accueillir deux cultistes. Si l'alerte n'a pas été donnée, les deux pièces les plus proches de l'entrée renfermeront chacune deux adeptes, tandis la suivante n'en contiendra qu'un (l'autre occupant étant allé se chercher à manger). Ces pièces contiennent un lit superposé, une table, des chaises et un seau malodorant.

S'ils sont pris au dépourvu, les adorateurs ne porteront pas d'armure et devront consacrer une action complète à saisir une arme à main. S'ils ont été avertis, ils seront déjà armés et, si l'alerte est venue des sentinelles, ils auront également eu le temps d'enfiler une veste de cuir.

Les portes qui donnent sur ces pièces sont lourdes, en bois et bien ajustées dans leur encadrement. Elles ne sont en revanche pas verrouillées et s'ouvrent facilement. À moins que les aventuriers aient fait trop de bruit, les adorateurs ne soupçonneront rien d'inquiétant au moment où la porte s'ouvrira.

5. La salle du revenant

La porte est ici blindée. Deux lourdes barres en bois et quatre verrous en fer permettent de la fermer de l'extérieur. La porte ne comporte aucun guichet, mais tout porte à croire qu'il s'agit de quelque geôle. S'ils ne font rien de particulier, mais qu'ils réussissent un **test de Perception Très difficile (–30%)** (Moyen s'ils précisent un examen de la porte), les personnages remarqueront que l'accès est fermé depuis des semaines. Tout prisonnier éventuel serait assurément mort depuis longtemps.

Le prisonnier est bien mort, mais il bouge. La pièce accueille le revenant qui hante les lieux. Le seigneur Enguerrand a pensé que la créature pourrait s'avérer utile, c'est pourquoi il a préféré l'emprisonner plutôt que la détruire. Le revenant est loin d'apprécier sa condition.

Si les personnages ouvrent la porte, le revenant jaillira aussitôt de la pièce, sans prêter attention aux PJ, à moins qu'ils tentent de l'arrêter. Le mort-vivant s'en prendra ensuite aux adorateurs du Chaos, qu'il massacrera un par un. Il n'attaquera pas les aventuriers tant qu'il aura l'occasion de se défouler sur les adeptes de Nurgle, même si les PJ l'agressent.

Une fois qu'il en aura fini avec les cultistes, il se retournera contre les aventuriers. Il en a surtout après ceux qui ont profané son tombeau pendant des années, mais tout intrus doit être repoussé.

Si tous les adorateurs du Chaos sont morts au moment où les personnages ouvrent la porte, le revenant fera le tour du tertre pour s'en assurer. Si les aventuriers quittent le tertre pendant cet intermède, le mort-vivant ne les traquera pas. Au contraire, si les PJ ont tué tous les adeptes, le revenant comprendra ce qui s'est passé et se rendra à l'entrée du tertre pour les saluer et rendre hommage à leur bonne action. La scène doit rester inquiétante, d'autant que le revenant est toujours Effrayant. Puis il replongera dans les ténèbres du tertre.

~ LE REVENANT ~

La valeur entre parenthèses correspond aux points de Blessures du revenant après avoir tué tous les cultistes du Chaos, s'il y en a encore en vie au moment où il est libéré.

Débutants

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	35%	45%	45%	30%	25%	35%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15(10)	4	4	4	0	0	0

Compétences: Langue (classique), Perception
Talents: Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales:
• *Lame spectrale*: le revenant dispose d'une épée qui, entre ses mains, fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dommages égaux à son BF +2. De plus, quand il inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la table et tient compte du résultat le plus meurtrier. Maniée par une autre créature, cette épée n'est qu'une simple arme à une main.
Armure: armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure: tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes: lame spectrale et bouclier

Vétérans

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
60%	35%	51%	51%	30%	25%	35%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15(12)	5	5	4	0	0	0

Compétences: Langue (classique), Perception
Talents: Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne

Règles spéciales :
• *Lame spectrale* : le revenant dispose d'une épée qui, entre ses mains, fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dommages égaux à son BF +2. De plus, quand il inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la table et tient compte du résultat le plus meurtrier. Maniée par une autre créature, cette épée n'est qu'une simple arme à une main.
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : lame spectrale et bouclier

6. Chambre du seigneur Enguerrand

C'est ici que loge sir Enguerrand quand il doit faire étape au tertre. L'accès est fermé par un verrou de qualité moyenne que l'on peut forcer en réussissant un **test de Force Assez difficile (–10%)**. En revanche, si les personnages mettent plus d'une tentative pour faire céder la porte, tous les cultistes des lieux seront avertis de leur présence.

La pièce est confortablement meublée, quoique avec très mauvais goût. On y trouve un lit à une place, une chaise capitonnée et une table. Tous les tissus mêlent les tons verts et bruns les plus morbides, ainsi que le tapis étendu au sol. Une tapisserie suspendue au-dessus de la table représente des hommes et des femmes de toutes les classes sociales, succombant aux ravages épidémiques, tandis qu'une obèse créature putréfiée les observe, hilare. Deux bougeoirs en or se tiennent sur la table, représentant un homme et une femme nus, la chair déformée par toutes sortes de plaies, de tumeurs et autres maladies. Auprès d'un amateur, on peut tirer 200 co de la tapisserie et 50 co de chaque chandelier (la paire pouvant monter jusqu'à 150 co). Mais ce que l'on appelle « l'amateur » n'est autre qu'un fidèle de Nurgle. Aux yeux d'un répurgateur, en revanche, la broderie et les bougeoirs témoignent tous deux d'une vénération du Chaos et ne peuvent susciter qu'un châtiment aussi violent que définitif.

7. La prison

La porte de cette pièce est verrouillée de l'extérieur, mais présente un petit guichet barré. Les adorateurs y séquestraient les futurs sacrifiés. Elle renferme actuellement Yonec, un vieux paysan qui était censé constituer la prochaine offrande. Ce dernier est affamé, mais il n'a pour l'instant contracté aucune maladie ; sacrifier un souffreteux n'est en effet pas digne d'une offrande.

Les personnages peuvent aisément libérer Yonec, qui n'est pas enchaîné. S'il les aperçoit alors que les cultistes de Nurgle sont encore là, il tentera d'attirer leur attention en leur faisant signe par l'ouverture. Si les PJ le remarquent et viennent à sa rencontre, il leur conseillera la plus grande discrétion. Il leur indiquera le nombre d'adorateurs et les avertira de la présence d'un grand danger séquestré dans la salle du revenant, même s'il n'en connaît pas la nature exacte (ce qui l'empêche d'ailleurs de parler précisément de la « salle du revenant »). Il expliquera en outre que pénétrer dans le temple à proprement parler peut s'avérer extrêmement hasardeux pour quiconque ne vénère pas le Seigneur de la Peste.

Yonec a un dernier renseignement de prime importance. Il était déjà là lorsque eut lieu le dernier sacrifice et il sait que sir Enguerrand était présent pour chapeauter la cérémonie. Yonic meurt d'envie de donner cette information aux personnages, car il est issu de l'une des seigneuries d'Enguerrand et refuse de servir un cultiste du Chaos.

8. Le temple de la pestilence

Cette salle, qui se présente sous la forme d'une étoile à huit branches, fut excavée par les disciples de Nurgle. Le travail paraît d'ailleurs bien plus récent que le reste du souterrain. La porte à doubles battants est en bois, barrée de l'extérieur. Un rat putréfié est gravé sur chaque battant.

Au centre du temple, sont amoncelés divers cadavres humains en décomposition, ce qui forme un autel des plus obscènes. Au-dessus de cette infâme pile, flotte une forme qui se contorsionne à l'image d'une flamme, si ce n'est qu'elle paraît faite de vomi. L'autel pullule d'asticots et autres vermines, mais aucun simulacre d'existence n'animera ces corps.

Quiconque pénètre dans le temple doit réussir un **test d'Endurance**, sous peine de contracter la diarrhée sanglante. Toute personne qui touche l'autel doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)**, sans quoi elle sera atteinte de variole verte. Celui qui sera assez stupide pour toucher la flamme de vomi devra réussir un **test d'Endurance Très difficile (–30%)** pour ne pas contracter la pourriture de Neiglish.

Le temple ne renferme aucun objet de valeur, mais les aventuriers vont peut-être chercher à le détruire. Les flammes constituent de loin le meilleur moyen de le faire, sachant que la salle principale contient une réserve de bois de chauffage, à proximité de la cuisine. Les meubles sont également inflammables. Si les personnages lancent du bois dans le temple depuis le pas de la porte, ils ne s'exposeront pas aux maladies, de la même manière qu'en allumant une torche ou autre, avant de la jeter à l'intérieur. Une fois que les flammes ont pris, il sera en revanche sage de quitter rapidement les lieux.

TUEZ LES PRISONNIERS!

Les personnages joueurs peuvent décider de tuer Yonec. Il ne pourra rien y faire, faible comme il est. Si tel est le cas, ils découvriront que le pauvre homme avait inscrit le message suivant sur le sol crasseux : « Le seigneur Enguerrand est le maître des adorateurs ! Si je meurs, vous devez le faire savoir ! » Si les aventuriers font preuve de raison et évitent d'achever un pauvre homme sans défense, Yonec ne sera alors qu'un paysan illettré comme les autres.



NURGLE S'EMPARE DU GRAAL

Les aventuriers ont désormais d'excellentes raisons de penser que sir Enguerrand est derrière la secte du Chaos. Il ne reste donc plus qu'à affronter le cerveau de l'organisation. Les aventuriers se souviendront probablement que le sans-visage est parti distraire les troupes d'Enguerrand et qu'il doit donc savoir où se trouve l'ignoble chevalier. S'ils l'ont oublié, les herrimaults qui étaient chargés de surveiller la clairière le leur rappelleront. À ce stade de l'aventure, les robes des bois font confiance aux aventuriers et les mèneront directement jusqu'à leur chef.

Ce dernier écoutera attentivement le rapport des PJ et conviendra de la pertinence des preuves. Il sait que le seigneur Enguerrand était en route vers la chapelle du Graal proche de son château et proposera aux aventuriers de l'y rejoindre, pendant que les herrimaults se chargeront d'occuper les hommes d'armes du seigneur. Sa proposition n'est pas sans calcul. Le sans-visage sait que le seigneur Enguerrand représente une véritable menace, mais il préférerait que les gens du cru ne soient pas directement impliqués dans le meurtre d'un chevalier, tant que ne sera pas apportée une preuve absolument indéniable de la présence d'une secte du Chaos. Les aventuriers peuvent servir ses desseins à la perfection.

La chapelle

Guidés par un herrimault, les personnages trouvent rapidement le chemin de la chapelle du Graal. Le herrimault la leur indique et les aventuriers aperçoivent une lueur vacillante par les fenêtres, illuminant le crépuscule. Ils ne décèlent aucune présence de gardes. Le seigneur Enguerrand est effectivement seul.

La chapelle du Graal est un bâtiment rectangulaire, tout en pierre, de 8 mètres sur 12. Son toit est voûté, tandis qu'une fenêtre de verre blanc en forme de fleur de lys domine la porte et qu'un vitrail représentant la Dame du Lac tenant le Graal orne le mur opposé. Les fenêtres latérales ne sont pas en gemmail. Quand les personnages entrent dans la chapelle, sir Enguerrand se tient devant l'autel, sur lequel il lit un lourd manuscrit à voix haute. Ses paroles renferment quelque chose de profondément malfaisant et tout personnage doté de la compétence Langage mystique (démoniaque) saura qu'il s'exprime dans cet infâme idiome.

Au moment où les aventuriers interviennent, une plaie suppurante apparaît sur le visage de la Dame du Lac du vitrail.

Si les personnages laissent psalmodier le seigneur Enguerrand, le portrait de la Dame continuera à muter et à se décomposer, pour représenter un démon du Chaos. Une fois la métamorphose achevée, la créature se détache du vitrail et se jette sur les PJ. Si vous disposez du *Bestiaire du Vieux Monde*, vous pouvez vous référer au profil d'un portepeste de Nurgle. Sans cela, les données d'un démon mineur, telles qu'elles sont fournies à la page 226 de *WJDR*, feront l'affaire.

La plupart des personnages joueurs qui voient un adorateur du Chaos en train de s'adonner à quelque sinistre rituel n'hésiteront pas à l'attaquer pour l'interrompre. C'est exactement ce qu'il faut faire. Quand le seigneur Enguerrand comprend qu'il est agressé, il s'arrête de lire et se retourne pour affronter les aventuriers.

Seigneur Enguerrand

Le seigneur Enguerrand est grand et d'une solide carrure, tel le plus vaillant des chevaliers. Toute chair visible est ravagée par la variole verte, certaines cicatrices suintant d'un liquide noir et nauséabond.

La Vertu de discipline de sir Enguerrand empêche les personnages de bénéficier d'un quelconque bonus aux jets d'attaque lorsqu'ils se retrouvent en surnombre contre lui.

Débutants

Carrière : Chevalier du Royaume (ex-Chevalier errant)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
58%	31%	44%	50%	38%	29%	39%	49%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	5	4	0	0	0

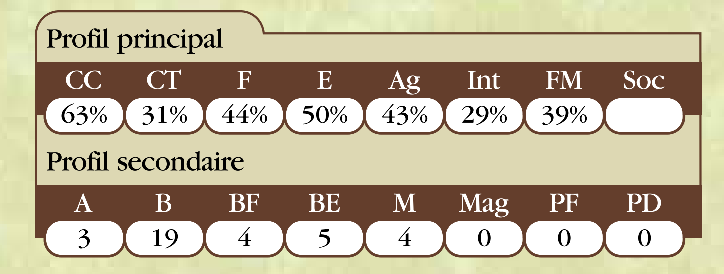
Compétences : Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Dressage, Équitation, Esquive, Évaluation, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, langage sombre), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Ambidextre, Coups puissants, Étiquette, Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Vertu de discipline, Vertu du chevalier
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à deux mains (épée à deux mains)

Vétérans

Carrière : Chevalier du Royaume (ex-Chevalier errant)
Race : humain







Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63%	31%	44%	50%	43%	29%	39%	

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	19	4	5	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Dressage, Équitation, Esquive +20%, Évaluation, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, langage sombre), Perception, Soins des animaux, Survie

Talents : Ambidextre, Coups puissants, Étiquette, Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Parade éclair, Vertu de discipline, Vertu du chevalier

Armure : armure lourde (armure de plaques complète)

Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5

Armes : arme à deux mains (épée à deux mains)

Une fois que les aventuriers parviennent à terrasser sir Enguerrand, celui-ci se met à tousser du sang et fait mine de s'esclaffer en raillant : « Cela n'empêchera pas mon maître de tous vous avoir… Vous… êtes… haahhh… » Alors qu'il pousse un dernier râle, son corps est pris de secousses, comme s'il subissait quelque crise. Sa peau entre en ébullition. Les personnages ont un round pour se mettre hors de portée. Diverses vermines émergent de la dépouille du seigneur Enguerrand et se tortillent pour former une silhouette impie. Au même moment, le vitrail explose alors qu'une jeune femme montée sur un cheval blanc bondit à l'intérieur. Elle lève la main et un éclair en jaillit pour foudroyer le monstre du Chaos. La Prophétesse de la Dame pose un regard grave sur les aventuriers depuis le dos de son beau cheval, et leur adresse un hochement de tête. Puis, elle parcourt la chapelle au trot et sort par la porte principale. En partant, elle croise le sans-visage, qui vient s'enquérir de ce qui s'est passé.

ÉPILOGUE

Les villageois sont extrêmement reconnaissants envers les personnages et leur offrent de les héberger pour la nuit. Ce qu'il reste de lui dans la chapelle ne laisse aucun doute sur le fait que le seigneur Enguerrand était bien un serviteur du Chaos. Le lendemain, le seigneur Laustic vient de son fief voisin pour juger l'affaire. Il fait semblant de ne rien savoir et écoute attentivement le récit des aventuriers.

Si tout le monde est d'accord pour dire que les aventuriers ont défait un sbire du Chaos, personne ne désire les voir s'installer définitivement, car ils sont bien trop dangereux. Il n'empêche que les PJ ont désormais quelques précieux contacts en Bretonnie.

Points d'expérience

Les personnages reçoivent 125 px pour avoir survécu à l'aventure. Vous pouvez également octroyer à chacun entre 5 et 30 px pour récompenser leur interprétation et leur implication dans le jeu.

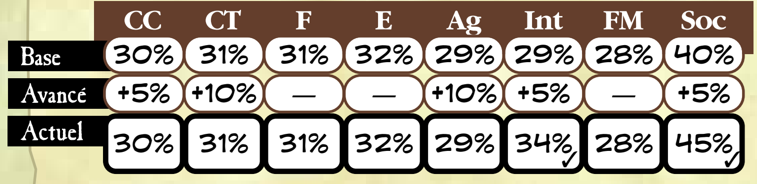




JACEN
VAGABOND HUMAIN

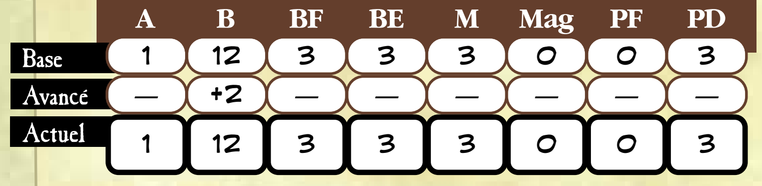
Carrière : Vagabond
Race : humain (Moussillon)

Profil principal



	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	30%	31%	31%	32%	29%	29%	28%	40%
Avancé	+5%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	+5%
Actuel	30%	31%	31%	32%	29%	34%	28%	45%

Profil secondaire



	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	12	3	3	3	0	0	3
Avancé	—	+2	—	—	—	—	—	—
Actuel	1	12	3	3	3	0	0	3

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie, Estalie), Déplacement silencieux, Expression artistique (conteur), Langage secret (langage des voleurs), Langue (bretonnien), Marchandage, Orientation, Perception, Survie
Talents : Camouflage rural, Grand voyageur, Sain d'esprit, Sens de l'orientation, Tireur d'élite
Règles spéciales : Jacen bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à son duché d'origine (Moussillon). Il souffre en outre d'une malformation de la jambe, qui réduit sa valeur de Mouvement de 1 (déjà inclus dans le profil).
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (massue), dague
Dotations : sac à dos, couverture, tente, outre, 1 semaine de rations, chope en bois, couverts en bois, vêtements de qualité moyenne, cape, 11 co

Antécédents

Jacen eut la malchance de naître dans le Moussillon. Benjamin d'une famille de sept enfants, il se résigna à son destin de paysan crotté, avec l'espoir de se joindre aux chasseurs pour arpenter les marais en quête des succulents escargots et des grenouilles sacrées. Mais il n'eut pas cette chance, car une maladie s'abattit sur les marécages, saccageant toute forme de nourriture. La résine collante appliquée sur les arbres rabougris pour piéger les oiseaux ne donnait même plus le moindre résultat. Le village semblait condamné. La mère de Jacen, femme ratatinée de 24 ans, supplia son fils de sillonner le monde pour y croiser sa destinée. C'est ainsi que, armé d'un sac à dos et d'une massue en bois dur, il brava les contrées hostiles et finit par quitter son pays maudit pour connaître le monde merveilleux que restent les autres contrées de Bretonnie. Depuis cette époque, Jacen survit en contant des histoires de village en village, et en chapardant à droite et à gauche. Il a un faible pour ces dames, car elles sont toutes superbes, comparées aux sorcières de sa région d'origine, d'autant qu'il semble doué pour faire la cour aux paysannes de toute la Bretonnie.

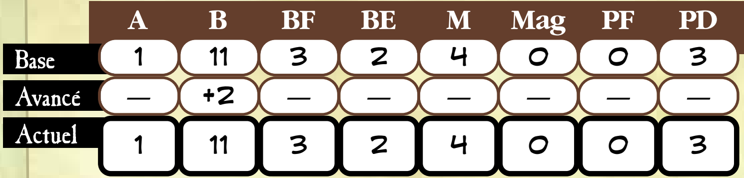
SUIDEBERT
ESCROC HUMAIN

Carrière : Escroc
Race : humain (Brionne)

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	28%	29%	36%	28%	34%	41%	38%	28%
Avancé	+5%	+5%	—	—	+10%	+5%	+5%	+10%
Actuel	33%	29%	36%	28%	34%	41%	38%	33%

Profil secondaire



	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	11	3	2	4	0	0	3
Avancé	—	+2	—	—	—	—	—	—
Actuel	1	11	3	2	4	0	0	3

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Évaluation, Expression artistique (acteur), Expression artistique (chanteur), Fouille, Jeu, Langue (bretonnien, reikspiel), Marchandage, Perception
Talents : Code de la rue, Éloquence, Intelligent, Sixième sens
Règles spéciales : Suidebert bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à son duché d'origine (Brionne)
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), dague
Dotations : sac à dos, couverture, chope en bois, couverts en bois, vêtements de qualité moyenne, jeu de cartes, cape, 16 co

Antécédents

Certaines personnes naissent avec un poil dans la main. Suidebert de Brionne est l'une d'entre elles. Il n'a jamais travaillé de sa vie et n'a pas l'intention de s'y mettre. Cossard devant l'éternel, il se repose sur ses qualités naturelles, qui lui permettent de subjuguer par ses chants et interprétations. Les jeux d'argent n'ont aucun secret pour lui. Il sait exactement jusqu'où pousser sa chance. Il se contente pour l'instant de suivre ses compagnons, tant que cela lui rapporte quelques pièces sans devoir se démener.

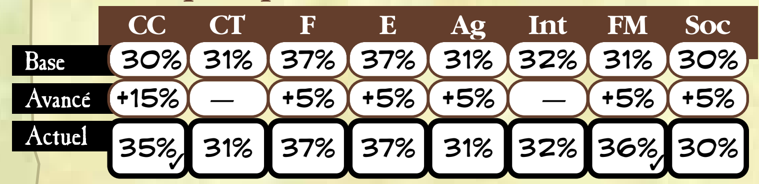




RADÉMOND (MATHILDE) CHEVALIER ERRANT

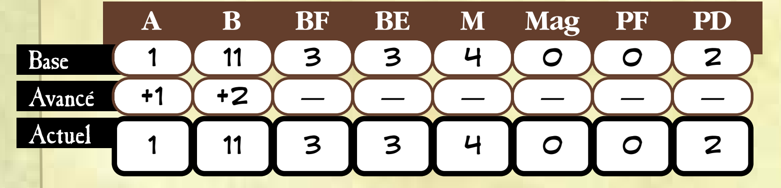
Carrière : Chevalier errant
Race : humaine (Lyonesse)

Profil principal



	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	30%	31%	37%	37%	31%	32%	31%	30%
Avancé	+15%	—	+5%	+5%	+5%	—	+5%	+5%
Actuel	35%	31%	37%	37%	31%	32%	36%	30%

Profil secondaire



	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	11	3	3	4	0	0	2
Avancé	+1	+2	—	—	—	—	—	—
Actuel	1	11	3	3	4	0	0	2

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Dressage, Équitation, Esquive, Langue (bretonnien, reikspiel), Soins des animaux, Survie
Talents : Chance, Coups puissants, Étiquette, Grand voyageur, Intrigant, Maîtrise (armes de cavalerie), Vertu du chevalier
Règles spéciales : Mathilde bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à son duché d'origine (Lyonesse).

Armure : armure moyenne (casque, cagoule de mailles, gilet de mailles, veste de cuir)
Points d'Armure : tête 4, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : lance d'arçon, bouclier, arme à une main (épée), dague
Dotations : sac à dos, couverture, chope en bois, couverts en bois, vêtements de qualité moyenne, cape, cheval de guerre léger avec selle et harnais, 11 co

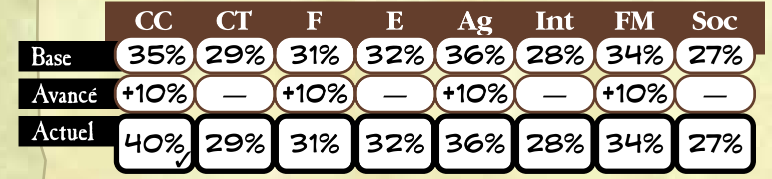
Antécédents

Quand Mathilde était petite fille, elle éprouvait une grande fascination pour les chevaliers. Elle apprenait par cœur le moindre récit chevaleresque dans l'espoir de pouvoir rejoindre un jour ces héros. Puis, elle grandit, et comprit la dure vérité de la condition des femmes bretonniennes. Seuls les hommes pouvaient être chevaliers. Malgré cette barrière, Mathilde ne cessa de nourrir ses espoirs, persuadée qu'elle parviendrait à les combler. Et la Tempête du Chaos se présenta. Quand le Roy déclara une guerre sainte, elle quitta subrepticement les siens, s'empara de l'armure de son père et rejoignit l'ost, pour se prouver qu'elle était aussi vaillante que n'importe quel combattant de Bretonnie. La campagne est désormais terminée, mais elle sait qu'elle ne pourra rentrer au bercail en raison du larcin. Elle s'est donc résolue à lutter contre les méprisables peaux-vertes et tout ce qui peut menacer sa patrie.

THEUDES SPADASSIN HUMAIN

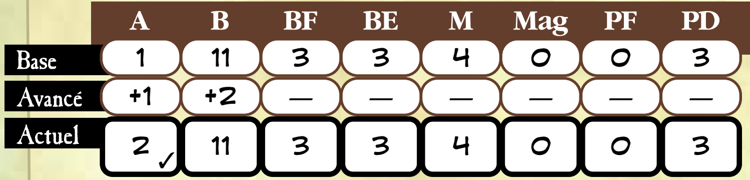
Carrière : Spadassin
Race : humain (Couronne)

Profil principal



	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	35%	29%	31%	32%	36%	28%	34%	27%
Avancé	+10%	—	+10%	—	+10%	—	+10%	—
Actuel	40%	29%	31%	32%	36%	28%	34%	27%

Profil secondaire



	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	11	3	3	4	0	0	3
Avancé	+1	+2	—	—	—	—	—	—
Actuel	2	11	3	3	4	0	0	3

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Équitation, Esquive, Intimidation, Langue (bretonnien), Marchandage
Talents : Acrobatie équestre, Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Menaçant
Règle spéciales : Theudes bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à son duché d'origine (Couronne).
Armure : armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir)

Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), dague, bouclier
Dotations : sac à dos, couverture, chope en bois, couverts en bois, vêtements de qualité moyenne, cape, cheval de selle avec selle et harnais, 11 co

Antécédents

Véritable brute des rues, Theudes n'est qu'une montagne de muscles dont on loue les services. Depuis qu'il est capable de tenir sur ses deux jambes, il a toujours montré un goût certain pour frapper tous ceux qui ne le caressent pas dans le sens du poil et leur fracasser le crâne. Maintenant qu'il est un grand garçon, il ne voit pas de raison de changer. Si Theudes est violent et peu intègre, son bras sait tenir une épée, et même si sa technique laisse à désirer, il reste un atout majeur dans tout combat, à tel point que ses compagnons tolèrent facilement sa brutalité et son manque de finesse.



~ Index ~

A

Agilgar de Parravon 16
Ancien de village (carrière) 93
Aquitanie (château) 48
Aquitanie 47–50
  Traits raciaux 91
Architecture 12
Armée 24
Artenois 50–53
  Traits raciaux 91

B

Bastogne 54–57
  Traits raciaux 91
Bataille de Ceren 20
Baudouin 14
Berger gasconnais (carrière) 94
Bordeleaux 57–60
  Traits raciaux 92
Brionne 60–63
  Traits raciaux 92

C

Carlomax, le sans-visage 50
Carrières 93–101
  De départ 94
Cercle de Guérac 81
Chapelle de l'Humilité 56
Chapelles du Graal 37
Château d'Artenois 51
Château d'Épée 49
Château de Bastogne 54
Château de Desfleuves 72
Château de Gransette 62
Château de Grasgar 45
Château de Sanglac 86
Château de Tancred 66
Cheval de guerre bretonnien 106
Chevalerie 102–104
Chevalier de la Quête (carrière) 95
Chevalier du Graal (carrière) 96
Chevalier du Royaume (carrière) 96
Chevalier errant (carrière) 96–97
Chevaliers du Graal 15, 104
Chevaliers 22
Chien truffier 13
Chutes du Dragon 69
Citée des hommes-bêtes 53
Clairière des enfants 85
Cognac 11
Commerce 25–27
Compagnons du Graal 16
Comte Larret 53
Coq et Bouilloire 27
Cour royale 24
Couronne (ville) 64
Couronne 63–66
  Traits raciaux 92
Courtoisie 102
Cuileux 14

D

Dame du Lac 36
Damoiselles du Graal 38
Déréliches 48
Derrevin Libre 49
Difformités, Moussillon 82
Dons de la Dame 39
  Cœur vaillant 39
  Égide de lumière 39
  Gorgée du Graal 39
  Pèlerine de la Dame 39
  Pureté souveraine 39
Douze grandes batailles 15–19
Dracosangsue 58
Duc Adalhard de Lyonesse 74
Duc Alberic de Bordeleaux 58
Duc Armand d'Aquitanie 47
Duc Bohémond de Bastogne 54
Duc Cassyon de Parravon 85
Duc Chilfroy d'Artenois 51
Duc du Moussillon 81
Duc Folcard de Montfort 78
Duc Huebald de Gasconnie 68
Duc Mérovée de Moussillon 20
Duc Rouge 20
Duc Tancred II de Quenelles 87
Duc Taubert de L'Anguille 44
Duc Théodoric de Brionne 61
Ducs 21

E

Empire 29
Enfants 41–42
Épée de naissance (talent) 68
Épidémies 61
Esprits frappeurs 78
Estalie 29
Estrebert 86
Eustache Morvyvan 83

F

Familles 23
Farabus, laquais de la selle 24
Fées 42
Fort de Garban 79
Fort solstice 69
Frères du Phare 26

G

Gasconnie 67–70
  Traits raciaux 92
Gertrude 69
Gilles de Bastogne 14
Gisoreux (ville) 72
Gisoreux 70–73
  Traits raciaux 92
Glamborielle 14
Gobelins de la Main Tranchée 16
Gragabad 14
Gueule du Dragon 45

H

Habillement 12
Hagranyms 65
Heinrich Jakersdorf 79
Herrimault (carrière) 97
Herrimaults 34
Heure de la Paix 41
Hippogriffe 106
Homme d'armes (carrière) 98
Hors-la-loi 34–35

I

Île Muette 59
Inféodation 23
Ingénieur de siège (carrière) 98
Injuste Existence 27

J

Jour du Graal 41
Jour du Lis 40
Jour du Mystère 41
Jours fériés 40

L

L'Anguille (ville) 45
L'Anguille 43–47
Lacustres 75
Langue 9–10
Larret 51–52
Liudver de Barfleur 76
Lois 30–35
  Chevalerie 30
  Locales 33
  Paysannes 31
  Somptuaires 33
Louen Cœur de Lion 64
Louis l'Impétueux 19
Loyauté 102
Lyonesse (ville) 75
Lyonesse 73–76
  Traits raciaux 92





M

Marperic d'Abenne 45–46
Massif d'Orquemont 7
Médiateur (carrière) 99
Montfort (ville) 79
Montfort 76–80
Traits raciaux 93
Morts-vivants 20
Motte d'Orge 74
Moussillon (ville) 82
Moussillon 80–83
Traits raciaux 93

N

Noblesse 21–24, 105
Noms bretonniens 93
Nourriture 11
Nuit des Sorcières 40

O

Orques de fer 68

P

Parravon (ville) 85
Parravon 83–86
Traits raciaux 93
Pays Perdu 29
Pays 6–9
Paysans 27–28
Pégase 106
Pèlerin du Graal (carrière) 100
Pèlerin exalté (carrière) 99
Pèlerinages 38
Pèlerins du Graal 39–40
Pied pustuleux 61
Principautés Frontalières 29

Q

Quenelles (ville) 89
Quenelles 87–90
Traits raciaux 93
Quête 104

R

Rachard 84
Rademond le Pur 16
Rejeton du gouffre 55
Rejetons de Théralinde 44
Rhodegang le Noir 72–73
Ronsard 66
Roy 21

S

Sang Bleu 27
Sangliers de l'Artenois 52
Sans-visage (carrière) 100
Seigneur Enguerrand 122
Seigneur Frédémond d'Aquitanie 16
Seigneur Landouin de Moussillon 15
Seigneur Marcus de Bordeleaux 16
Seigneurs 22
Serrac 115
Sigmarsheim 75
Sir Darrepin le Furieux 56
Sir Notker 89–90
Sir Savaric 59
Sommeil du Roy 41
Structure sociale 11–12
Succession 23–24

T

Tertre de Landrel 64
Tharravil 80
Thiemar le Bel 62
Thierry de Lyonesse 15
Tilée 29
Titres honorifiques 22
Traits raciaux 91–93
Tumuli de Cuileux 88
Turris Vigilans 59

V

Vaillance 102
Valfleury 72
Vertu d'héroïsme 107
Vertu de confiance 107
Vertu de l'idéal 107
Vertu de la discipline 107
Vertu de la joute 107
Vertu de la Quête 108
Vertu de noble dédain 107
Vertu de pureté 107
Vertu de sollicitude 107
Vertu de stoïcisme 107
Vertu de témérité 108
Vertu du chevalier impétueux 107
Vertu du chevalier 107
Vertu du devoir 107
Vertu du Graal d'héroïsme 109
Vertu du Graal de confiance 109
Vertu du Graal de discipline 109
Vertu du Graal de l'idéal 109
Vertu du Graal de la joute 109
Vertu du Graal de noble dédain 109
Vertu du Graal de pureté 109
Vertu du Graal de sollicitude 109
Vertu du Graal de stoïcisme 109
Vertu du Graal de témérité 109
Vertu du Graal du chevalier impétueux109
Vertu du Graal du devoir 109
Vertu du Graal du pénitent 109
Vertu du Graal du tempérament chevaleresque 109
Vertu du pénitent 107
Vertu du tempérament chevaleresque 108
Vertus
Chevaleresques 107-108
Graal 108-109
Vin 11
Vomissure ardente 61

Y

Yeoman (carrière) 101



WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE

Aides de jeu et scénarios: Karak Azgal et Moussillon





Livre d'historique: L'Empire, la Bretonnie et les Skavens



Campagne: Les Voies de la Damnation (3 tomes)

Outils pour le Meneur

Livre de règle, écran du Meneur, supplément sur la Magie et le Chaos Les indispensables pour jouer!

